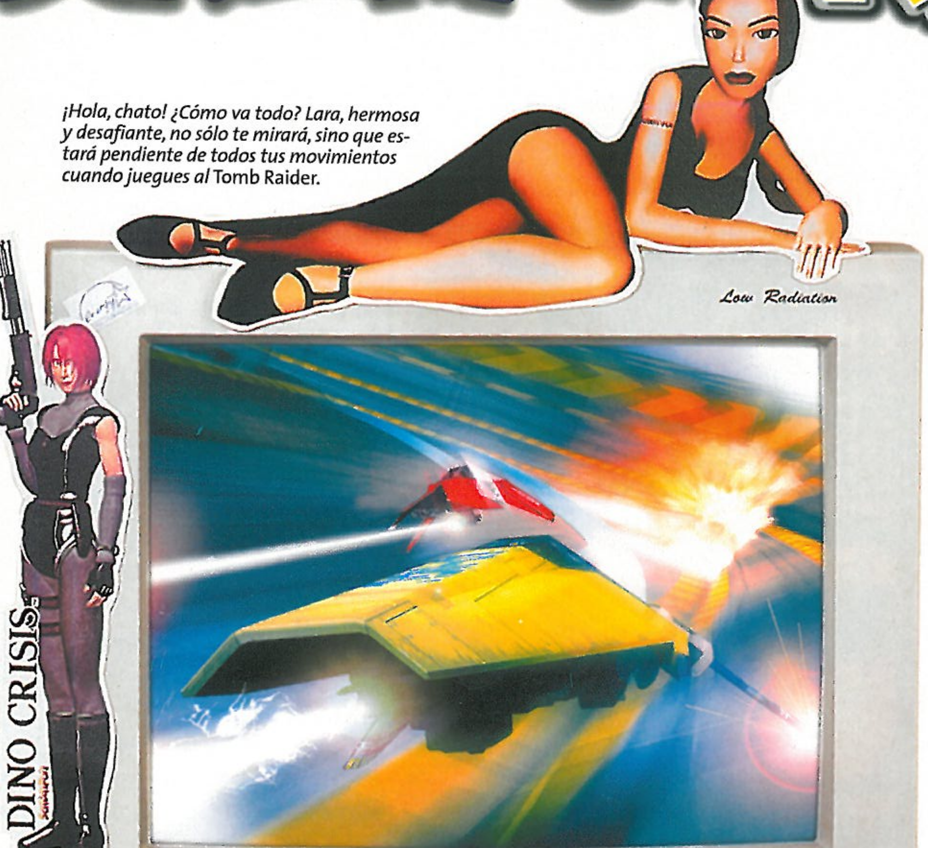


PC • PSX • N64 • GB • SEGA
Nº6 Noviembre de 1999 - CADA MES EN TU KIOSCO
395 Ptas. Canarias, Ceuta y Melilla 420 ptas. Portugal- cont. 495 Esc.
ScREENFUN
La única con todos tus videojuegos
REGALO ESPECIAL 8 FIGURITAS para decorar tu monitor
DINO CRISIS
8 424094 662364 00006
AVANCES
Todo sobre la Play 2, Gran Turismo 2, Zelda Gaiden, Diablo 2, Fifa 2000, LeMans 24h, Rally Championship, Todos los juegos de LEGO, GTA 2, Rayman 2
JUGADOS
Dino Crisis, Pokémon, Age of Empires II, X-Files, Final Fantasy VIII, Unreal Tournament, GP 500, Prince of Persia 3D, Wip3out, Driver, Pong, Gungan-Un nuevo mundo
GUÍAS
Final Fantasy VIII (PSX), Command and Conquer Tiberian Sun (PC), Shadowman (N64, PSX, DC) Y cientros de trucos para todas las plataformas...
Tomb Raider IV
Te revelamos lo último
El más raaaaaápido...
SONIC ADVENTURE
Para ser conductor de primera...
CRASH TEAM RACING
y llévate uno...
SONY
MD
MiniDisc vs MP3. Descubre qué formato es mejor


By I-MAN
The ps X files
Memory card 40M
NEW!!
RAMNET
5 colores
Realistic Racing Wheel
Compatible with Playstation
Reparaciones
NEW!!
TWING STICK
El mas grande
PANTHER V
TRIPLE FUN
Dancing Queen
VIDEO CD
REDANT
PS VIDEO CD MOVIE CARD
I-MAN BARCELONA
93 426 10 80
Parlamento, 13
I-MAN ALICANTE
96 514 32 94
Pintor Murillo, 4 local 3
JPC GAMES MALLORCA
971 76 30 83
Soldado Soberats Antoli, 28 A
I-MAN BADALONA
93 397 97 04
General Moragues, 92 bajo
I-MAN MATARO
93 758 68 28
Francesc Macia, 9
I-MAN SABADELL
93 726 65 09
Convent, 59
La verdad esta aqui dentro



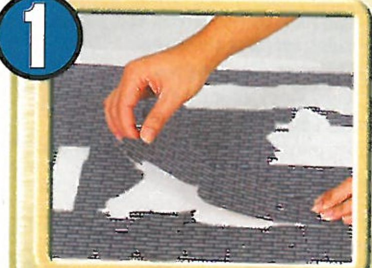
¡Hola, chato! ¿Cómo va todo? Lara, hermosa y desafiante, no sólo te mirará, sino que estará pendiente de todos tus movimientos cuando juegues al Tomb Raider.



¡Absolutamente espectacular! Decora tu monitor, tu consola, tu estantería y todo lo que quieras con los personajes más especiales de los videojuegos, y siente su poder cerca de ti. ¡Deja que te miren!

¿Quién dijo que los ordenadores eran armatostes feos? Espera a que vean tu monitor decorado como siempre quisiste.

Monta tus figuritas en 6 sencillos pasos...



Separa las figuras del cartón con mucho cuidado de no estropearlas. Separa también las pestañas de sujeción.



Dobla las pestañas de sujeción, teniendo en cuenta que una de las partes irá pegada a la figura y la otra al lugar donde vayas a ponerla.

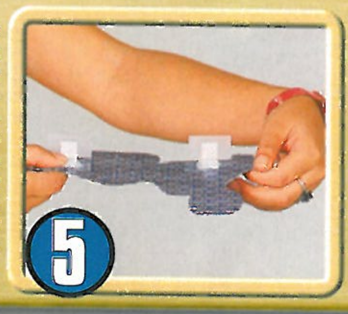


Pega un trozo de papel celo en cada parte de la pestaña. Gracias a ellas, podrás poner las figuras en todas las posiciones y lugares.

Coge la figura elegida y haz pruebas para saber dónde la quieres poner (tu monitor, tu consola...) y en qué postura (de pie, tumbada...).



¿Ya lo tienes claro? Pues una vez que hayas elegido la posición, pon las pestañas verticales de manera que la figura quede en pie.



Y... ¡tachán! Con una dama como Lara mirándote fijamente a los ojos todos los días, es imposible que nada te salga mal, ¿no crees?



Texto: Elena Castellanos. Fotos: José Castro.

SUMARIO 6/99

SCREENFUN

Definitivamente, el nº 6 de SCREENFUN ha sido la locura: Mientras estábamos haciendo averiguaciones sobre el Tomb Raider IV, encontramos el álbum de fotos secreto de Lara Croft ¡Shsst! Ella no sabe que lo tenemos. Los primeros juegos para la Dreamcast ven la luz, la N64 nos concierta una visita con Link preparado ya para el nuevo Zelda y nosotros ya sabemos los detalles definitivos de la Playstation 2. En la redacción, unos nos echábamos unas locas carreras con Crash Team Racing, otros se volvían locos con Pokémon y algún otro no paraba de hablar de todo lo que había visto en la Feria del Recreativo... Y esto es sólo el principio: si quieres saberlo todo, ¡PRESS START!


PS — DINO CRISIS P. 28-29


PC PS — TOMB RAIDER IV P. 6-7


GBC — POKÉMON P. 36-37

JUEGOS

IMPACTO INMINENTE

BANCO DE PRUEBAS

Por orden alfabético:


PS — CRASH TEAM RACING P. 32-33

DC PS — SONIC ADVENTURE P. 40


PC — AGE OF EMPIRES II P. 34-35

N64 — ZELDA GAIDEN P. 18

PC



HARDWARE



SOFTWARE

Y MÁS...

INTERNET

ESPECIAL

CINE

ARTÍCULOS

SCREENFUN TRUCOS



¡100% PROBADOS!
Todos los trucos y códigos están comprobados y funcionan a la perfección. ¡Para que no te lleves un chasco!

Al loro con nuestras superguías de este mes: Final Fantasy VIII, Shadow Man, Command & Conquer... ¡Lo ultimísimo! Y más trucos para un montón de juegos. Pero si no encuentras el que buscas, nos escribes: SCREENFUN apdo. 14.112 Madrid 28080

Y si lo prefieres, puedes mandarnos un correo electrónico: Screenfun@bauer.es

NUEVO...

¡Novedad! ¡Novedad! A partir de ahora, podrás solicitar tus trucos, además de a través del correo, ¡por teléfono! Como lo oyes: coges el auricular, marcas el número que te indicamos a continuación y estaremos encantados de poder ayudarte:

915 476 808

Te atenderemos personalmente de 16 a 18 horas y de lunes a viernes.

CENTRO MAIL

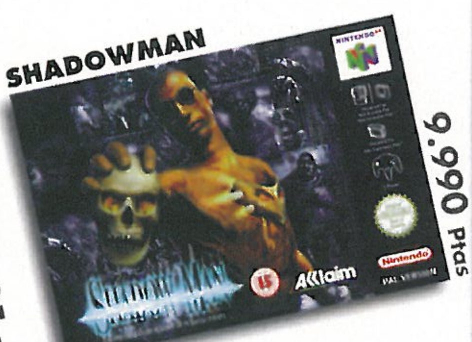
www.centromail.es

COMPRA AHORA EN CENTRO MAIL LOS MEJORES PRODUCTOS

STAR WARS: EPISODIO 1 LA AMENAZA FANTASMA

6.295 Ptas

SHADOWMAN



9.990 Ptas

MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2



7.990 Ptas

CROC 2



6.990 Ptas

EN Centro MAIL ENCONTRARÁS
SIEMPRE LOS MEJORES PRECIOS
Y LOS MAYORES DESCUENTOS

○	STAR WARS: EP. 1-LA AMENAZA FANTASMA	~~6.795~~	6.295
○	SHADOWMAN	~~10.490~~	9.990
○	CROC 2	~~7.490~~	6.990
○	MONACO G.P. RACING SIMULATION 2	~~8.490~~	7.990

- Recorta y rellena los datos de este cupón.
- Ven a visitarnos a Centro MAIL y presenta este cupón al realizar la compra de tus juegos.
- Y si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a:

Centro MAIL • Cº de Hormigueras, 124, portal 5 - 5º F • 28031 Madrid.
Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 750 ptas, Baleares 1.000 ptas).

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCIÓN ....
POBLACIÓN ....
CÓDIGO POSTAL .... PROVINCIA ....
TELÉFONO .... FORMATO ....
TARJETA CLIENTE SI NO NÚMERO ....
Dirección e-mail ....

Los datos personales obtenidos con este cupón serán introducidos en un fichero que está registrado en la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación o anulación de algún dato, deberás ponerte en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 902 17 18 19 o escribiendo una carta certificada a Centro MAIL: *Camino de Hormigueras, 124 portal 5 - 5º F. 28031 - Madrid.* Marca a continuación si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL. □

OFERTAS VÁLIDAS HASTA EL 30/11/99 O FIN DE EXISTENCIAS

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ALAVA
Vitoria C/ Manuel Iradier, 9 ✆945 137 824
ALICANTE
Alicante
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
• C.C. Gran Vía. L. b-12, Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
Elda Av. J. Martínez González, 16-18b ✆965 397 997
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories - Local A-112. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆937 136 116
BURGOS
Burgos C.C. de la Plata. Local 7 ✆947 222 717
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
Palamós C/ Enric Vincke s/n ✆972 601 665
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040 NUEVA DIRECCIÓN
• C.C La Ballena. Local 1.5.2. ✆928 418 218
LEÓN
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038 ✆913 782 222
• C.C Las Rosas. Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
• C/ Montera, 32 2º ✆915 224 979
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692 NUEVA DIRECCIÓN
Alcobendas C.C. Picasso, Loc. 11 ✆916 520 387
Alcorcón C/ Cisneros, 47 ✆916 436 220
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11. Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesus Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 21 Local 4 - C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler local 32. A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Gandía C.C. Pza. Mayor. Local 9-10. P. Actividades. ✆962 950 951
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
Las Arenas C/ del Club, 1 ✆944 649 703
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 536 156
• C/ Cádiz, 14 ✆ 976 218 271

pedidos por teléfono
902·17·18·19

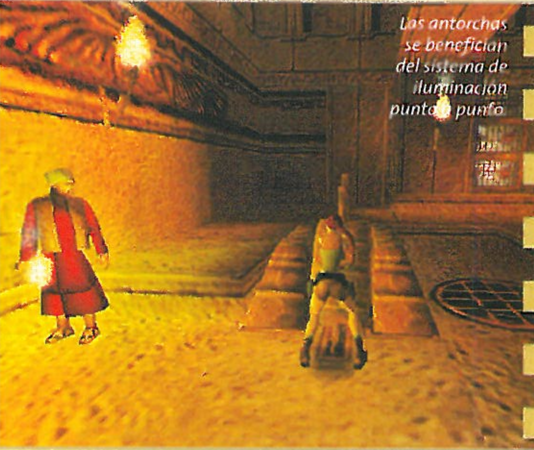
pedidos por internet
www.centromail.es

TOMB RAIDER IV

La dueña y señora de los videojuegos está lista para su reaparición. ¡Que se hagan a un lado los imitadores!



Una sola bala poco puede hacer contra un esqueleto, pero, ¿y si pruebas con una ráfaga de Uzi?



Las antorchas se benefician del sistema de iluminación punto a punto.

Una moto con sidecar reemplaza al quad de la anterior entrega. A Lara le entusiasma todo lo que vaya motorizado.

Directamente desde Egipto, Lara Croft volverá a pasear su imponente presencia por nuestros monitores a partir de noviembre. SCREENFUN tuvo el honor de probar el *Tomb Raider IV* en su versión no-definitiva, y los programadores nos han contado los entresijos de su nuevo proyecto. ¡Se te va a hacer la boca agua!

El argumento va de maldiciones egipcias, templos abandonados y catástrofes de fin de milenio: en uno de sus devaneos arqueológicos, Lara libera por error a una fuerza maligna y sobrenatural. El objetivo de nuestra heroína en su nueva aventura será arreglar el desaguisado y salvar el mundo.

Los programadores han trabajado duro para que esta entrega sea realmente diferente. **El renovado motor gráfico permite ahora efectos de iluminación muy avanzados,** y Lara tendrá más definición, nuevos movimientos y habilidades especiales. Todo acorde con los tiempos que corren en el mundo del videojuego. ¡Hay que estar al día!

Nuestra chica puede balancearse por cuerdas, derribar puertas de una patada, apuntar selectivamente con su arma al enemigo que desee y emplear un nuevo modo de visión telescópica, ya sea para leer inscripciones inalcanzables (utilizando los prismáticos) o disparar a objetivos distantes (utilizando un arma de francotirador).

Algunos objetos del inventario se combinan entre sí, y dan lugar a nuevas funcionalidades. A la escopeta, por ejemplo, puedes acoplarle una linterna para que no se te escape nadie en la oscuridad. **También hay un diario donde Lara hace sus anotaciones y dibuja los mapas de su aventura.** Tiene un apartado de pistas y consejos para echarte una mano con los puzzles más correosos, pero se recomienda no abusar de su consulta. ¿Resistirás la tentación de mirarlo? ¡Ya veremos!

Si eres un fan extremo de Lara, te gustará saber que en *Tomb Raider IV* van a revelarse muchos detalles de su pasado y vida privada. ¡No pierdas ripio!

PC | PS | N64 | DC | E

Tomb Raider IV
Aventura de acción genuina

Lanzamiento: noviembre '99

Core Design/Eidos | 1 jugador

¿Qué podemos decir? ¡Todos la esperamos con deseo! Es única, irrepetible e incombustible: ¡vuelve Lara Croft!

Lista para enfrentarse al desierto: Lara es una aventurera que sabe vestir con clase.



Lara incluye una mirilla de largo alcance a sus armas...



... para disparar desde una distancia segura a los enemigos.

Texto: Volker Weitz, Christian Henning.


Mis fotos privadas
Hola, muñeco, ¿te importaría girarte?, es que me voy a cambiar de ropa...
Siempre estoy preparada para la aventura.
Hasta una heroína como yo necesita dormir. ¿Puedes apagar la luz? He tenido un día muy duro y estoy agotada.
No sé que haría sin mi moto: me desplazo a todos los lados con ella, es una gozada conducirla... ¡Me da mucha seguridad!
En la nieve también hay que estar prevenido.
Tenía que hacerlo, estos monos son unos salvajes.
Lo siento, pequeño, pero no me gusta que nadie husmee en mi álbum de fotos privado... ¡Hasta siempre!
Me encanta tumbarme en la playa, cerca del mar, y sentir que la brisa me acaricia la piel.

Vuelve el clásico con más velocidad, más circuitos y más coches que nunca. ¡Pisa a fondo y quema ruedas!



La alta competitividad y la velocidad te harán dar algún salto que otro.

¿Por qué no? A veces mola conducir en tierra y ver cómo salta el barro a tu alrededor. Una buena elección es este Mitsubishi Lancer del mundial de rallies.

Es una de las noticias más esperadas de la temporada, y su predecesor, uno de los juegos más vendidos hasta el momento: *¡Gran Turismo 2!* La fecha que Sony ha puesto para que esté en tu pantalla es diciembre de 1999, pero ya te podemos adelantar todos los detalles del que ha sido llamado a liderar el género de simuladores de carreras. El desarrollo y producción del juego correrá a cargo de Polyphony Digital, los creadores del *Gran Turismo,* una razón más para que no nos defraude la nueva versión. Se han atendido las principales peticiones de los aficionados al *GT:* **contarás con 400 coches distintos (a diferencia de las 300 versiones de la primera parte), tanto americanos como europeos, y unos 60 carnets diferentes.** Se ha ampliado las marcas y modelos presentes como los americanos Chevrolet, Chrysler, Dodge, Ford...; europeos como Aston Martin, BMW, Citröen, Lancia, Lotus, Mercedes, Peugeot, Rover, TVR o Volkswagen, y los japoneses Daihatsu, Honda, Mazda, Mitsubishi, Nissan, Subaru, Toyota... Aunque se quedan fuera de concurso Ferrari, Lamborghini y Porsche; ¡a ver si se animan para la siguiente versión de *GT!* Siempre es excitante conducir uno de estos bólidos, ¡aunque sea en un simulador!

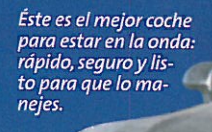
Otra demanda de los usuarios del *Gran Turismo* era la existencia de más circuitos; Tahití, Seattle y Laguna Seca (California) en Estados Unidos y la Costa Azul francesa son sólo algunos de los 20 circuitos incluidos en esta segunda parte, pero además podrás disfrutar también conduciendo por caminos con buenos efectos de rodaduras en tierra, agua y polvo.



Nuevos efectos de iluminación: cuando juegues por la noche vas a flipar con los reflejos.



El realismo en las carreras es impresionante: pisa el acelerador a tope y sentirás el asfalto.



Éste es el mejor coche para estar en la onda: rápido, seguro y listo para que lo manejes.



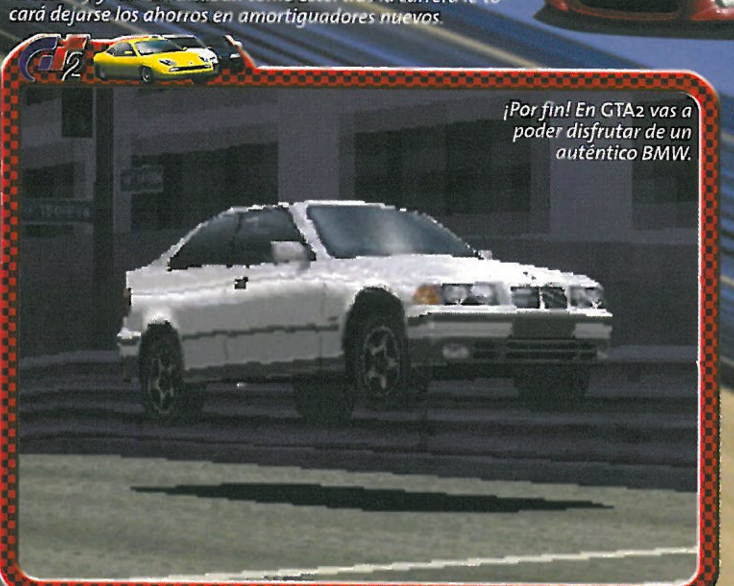
Compite al máximo de tus posibilidades y verás como GT2 ¡se sale!

Ni Starsky y Hutch saltaban como éste: tras la carrera le tocará dejarse los ahorros en amortiguadores nuevos.





¡Por fin han espabilado!
Una de las críticas que se le hacía al *Gran Turismo* es que el resto de los adversarios tendrían que ser algo más inteligentes y rápidos, ya que prácticamente se les podía decir: "¿Pero dónde te han dado el carnet?". No sólo se ha mejorado el aspecto gráfico, el aumento de coches y de circuitos y se ha dotado de un mayor realismo al juego, sino que se han potenciado las relaciones entre los diferentes corredores. ¡Ahora ya no va a ser coser y cantar!



¡Por fin! En GTA2 vas a poder disfrutar de un auténtico BMW.

Apura todo lo que puedas en las curvas: cualquier segundo que arañes será valioso.



108 km/h; seguro que tu podrás superar esto sin ningún problema. ¡Apártate de mi camino!



Si ya alucinaste con el modo de repetición del GT, ahora no te lo vas a creer.

Ahora ya podrás ponerte a los mandos de un Camaro del 69, un Mercedes, un Audi o un BMW, y gozar con estas máquinas en uno de los mejores simuladores de coches que existen en el mercado en este momento.

***Gran Turismo* ha vendido hasta el momento más de 6 millones de copias** y ahora además lo puedes conseguir en Platinum. Kazunori Yamauchi, el productor del juego, fue uno de los primeros sorprendidos con la popularidad del *GT*, sobre todo porque lo había desarrollado original y exclusivamente para el mercado japonés. *GT2* te permitirá seleccionar cualquier vehículo para cualquier categoría de carrera, aunque es recomendable tenerlo en cuenta a la hora de modificar las especificaciones. El sonido es uno de los aspectos que más se ha optimizado de cara a esta segunda versión: ahora son auténticos y han sido grabados de los coches reales. ¡Los vecinos, al escucharte, pensarán que tienes un auténtico Lotus y lo conduces por el pasillo de tu casa!

Sin duda, *Gran Turismo2* es la esperada continuación de uno de los clásicos que sigue en los primeros puestos, tanto de ventas como de calidad, y que se ha situado como uno de los mejores juegos dentro del género de carreras.

¿Preparados para la cuenta atrás? 3, 2, 1... ¡Fuera!



PC | PS | N64 | SAT | E

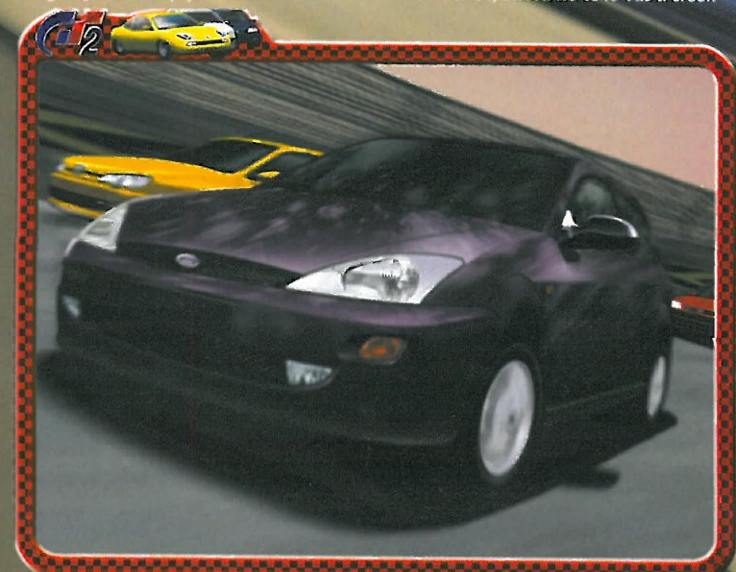
Gran Turismo 2
Simulación de carreras espectacular

Lanzamiento: diciembre 99

Polyphony/Sony | 2 jugadores

La vuelta del clásico con más de 400 coches, 20 circuitos y 60 licencias. ¡No podemos esperar más!

Texto: Óscar Espiritusanto y J. A. Gelado.



Aquí tienes el Ford Focus en acción; los últimos modelos están en GT2. ¡Disfrútalos!

TELEGRAMA

La familia iMAC crece con el sistema operativo MacOS 9



Apple presentó el pasado año el iMac, y ya se han vendido más de dos millones de unidades. Ahora llegan los nuevos modelos: la nueva familia se compone del iMac, el iMac DV (Digital Video) y el iMac DV Special Edition. Una potencia más alta (procesador Power-PC-G3), diseño transparente y ventilador desmontable son sólo tres de las características de la nueva generación.

En ambos modelos DV hay reproductor DVD-ROM, dos conexiones firewire y discos duros integrados.

Dolphin, de Nintendo, se presenta en agosto del 2000

Nintendo ha comunicado que presentará en público su consola de nueva generación en agosto del 2000. Aún no se sabe qué juegos se mostrarán para la primera demostración de la Dolphin (nombre provisional), pero no podrán verse películas DVD, como en la Playstation 2. En contrapartida, han prometido que será mucho más económica. ¿Y la posibilidad de acceso a Internet? Pues no les va a quedar más remedio que implantarla, ¡se esta convirtiendo en un estándar!

Precios de RAM por las nubes

El terremoto de Taiwán ha revolucionado el mercado de la memoria informática. No se dañaron fábricas, pero el apagón paró momentáneamente la producción. La consecuencia ha sido una subida en el precio de casi cinco veces más. ¡Mal momento para actualizar el ordenador!

Corre, corre, aún hay algunos sitios que las tienen al precio antiguo.

"Riqueza mental"



Este *engendro* de la foto se llama Fifi, y asegura no haber salido nunca de su barrio. A juzgar por su aspecto, ¡apostamos a que sus padres no la dejan salir ni a la calle para que no cause el pánico entre los vecinos! La noticia es que Sony la ha seleccionado para promocionar su línea de productos Playstation. La duda: ¿cuál es exactamente el mensaje que pretenden transmitir? ¿Que si juegas mucho con la Play se te quedará así la cara? ¿Que hay que estar preparado para lo diferente? ¿O que la Playstation es la consola de los *freaks*? ¡Se admiten apuestas al respecto!



Colección 'Pokémon'

La Pikachumanía continúa

Estás listo para la invasión *Pokémon?* Estos simpáticos seres virtuales están arrasando en todo el mundo con sus videojuegos y tebeos. En España no íbamos a ser una excepción: la serie ya se puede ver en el canal televisivo Fox Kids, el juego de cartas está al llegar de la mano de la prestigiosísima Wizards of the Coast (¡la casa creadora de *Magic: the Gathering!*), y hay una avalancha de productos de merchandising preparados para asaltar las jugueterías: peluches, yo-yós, llaveros y figuras con luz y sonido. ¡Mira qué monos son los muñecos de Meowth y Pikachu!





Dual Analog Gamepad

Imitación de los Dual Shock de Play en PC

Guillemot va a lanzar al mercado español un nuevo gamepad que, gracias a una conexión mixta digital/USB, será compatible tanto con PC como con Macintosh. Su diseño será muy parecido al de los Dual Shock de Playstation. De hecho, además de la habitual cruceta de control, incorpora dos sticks analógicos idénticos a los de dicha consola.

En total tendrá trece botones configurables mediante software, que permitirá programar macros o asignar a los sticks analógicos las funciones de un ratón. Lo que ya no soportará es función de vibración, que todavía no está implantada en los juegos de PC.

Los puertos USB se están revelando como la solución universal para las plataformas de juego. La Playstation 2 tendrá, además de los puertos específicos para los mandos Dual Shock, dos puertos adicionales USB. No sería raro que los mandos con conexión USB del mundo del ordenador acaben por ser también compatibles con la superconsola de Sony. De hecho, hasta los ratones PC o Macintosh de conexión USB podrían ser compatibles con ella.

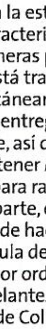
El precio de este Pad rondará las 7.000 pesetas, y Guillemot espera captar con él a los usuarios de PSX que deseen experimentar las mismas sensaciones de la consola en sus juegos de PC.

Igualito que los Dual Shock. Y si tienes el Bleem!, mejor que mejor...

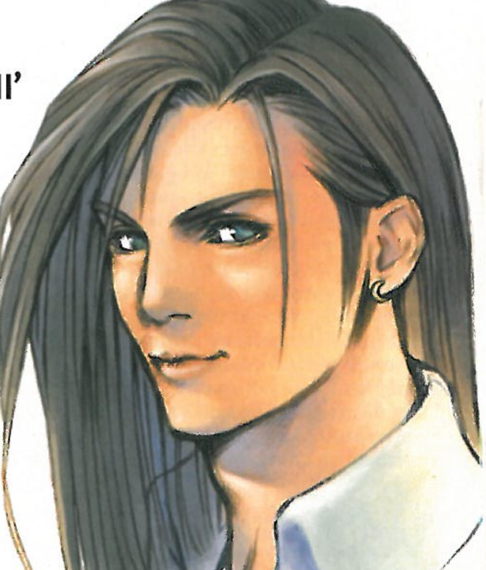
Final Fantasy IX

Square prepara la continuación del 'FF VIII'

Mientras la máquina publicitaria machaca nuestros cerebros con el lanzamiento de *FF VIII*, Square ha desvelado las primeras noticias sobre el próximo título de la saga: *FF IX* será una continuación en toda regla y no una historia completamente independiente, como venía siendo la tónica hasta ahora. Se centrará en torno a Laguna, un personaje que ya apareció en *FF VIII* y que se ha ganado muchas simpatías. Los gráficos seguirán siendo estilizados y no volverán a la estética caricaturesca que caracterizó a las siete primeras partes. Square está trabajando simultáneamente en varias entregas de la serie, así que vamos a tener *Final Fantasy* para rato. Por otra parte, el proyecto de hacer una película de animación por ordenador sigue adelante. El estreno, de la mano de Columbia Pictures, está proyectado para el 2001. ¡Ojalá no se retrase!



El mundo Final Fantasy *volverá pronto.*



Apunta con Lasergun

Precisión en tus manos

La pistola *Falcon Lightgun*, con sistema de mirilla láser integrada, aumenta la diversión ¡y la puntería! A finales de año, Blaze sacará al mercado esta pistola de juego para la Playstation. Se puede objetar que es un sistema un poco tramposo para mejorar tus porcentajes de acierto, ¡pero en la guerra, todo vale! La pena es que no va a tener ni retroceso ni vibración, pero el diseño tiene un aspecto súper realista. ¡Ya le gustaría al James Bond ése!



La Falcon Lightgun te proporcionará más acción con la Playstation.



"Up to 6 billion players"

Frente a la ambigua "riqueza mental" de Sony, Sega ha enfocado su campaña publicitaria para Dreamcast haciendo hincapié en sus posibilidades de juego por Internet. El peluquero de la foto compite con otros tres por ser el primero en afeitar la cabeza de su cliente. El mensaje: ¡la fiebre del multiplayer llega a todas partes!

Y con razón: a las 24 horas del lanzamiento en Europa, la nueva consola ya sumaba 100.000 unidades vendidas. Sega espera alcanzar el millón para cuando acabe el año. La misma cifra que Sony aspira a vender de su Playstation 2 en Japón ¡en sólo dos días! Ya veremos...

Las últimas novedades de Microsoft

La empresa de Bill Gates no para ni un segundo



Teclado para Internet

Microsoft presenta el teclado Internet Keyboard. La novedad es que incorpora diez nuevos botones de acceso directo que permiten abrir el explorador de Internet u ojear el correo electrónico. Este teclado posibilita, mediante el software incluido, la personalización de los botones, para que el usuario adapte las funciones a su forma de trabajo. También incluye apoyamanos ergonómico

http://www.microsoft.com
Tel.: 918 079 999



Encarta 2000

La enciclopedia y el atlas mundial de Microsoft Encarta tendrán una nueva edición en formato de CD-ROM multimedia, y en español. El Atlas contiene mapas detallados de todos los puntos del globo, más de 1.800.000 topónimos (ocho veces más que en cualquier atlas impreso) y las nuevas divisiones administrativas y regiones del mundo.



Acuerdo con la RAE

La otra novedad de la compañía de Bill Gates es que ha firmado un acuerdo con la Real Academia Española para la defensa del idioma español y con el fin de unificar los términos castellanos que emplea la firma en todos sus productos. La empresa incorporará a partir del 2001 la nueva gramática de la lengua a su corrector ortográfico.

Terra a la vista



Nuevo portal en la red

Las principales empresas del mundo de Internet a este y al otro lado del Atlántico (Teleline, Olé, Gauchonete...) se han unido para formar un portal de entrada a a la red, que incluye varios canales y servicios. La nueva dirección pretende ser un punto de encuentro para el mundo latino.
http://www.terra.es

Sistema arcade en casa

Una estantería consolera

Atención a los consoleros: Blaze ha creado un sistema arcade doméstico para la Playstation y N64.

El sistema arcade casero es similar en su composición a la clásica mesa de ordenador: mide 88,7 cm de altura, 59,5 de profundidad y 42,3 de ancho. Se compone de cuatro pisos y sujeciones extras para el gamepad. El diseño permite que coloques la consola y los periféricos ahorrando el máximo espacio.

Hecho de madera de pino, el sistema completo se monta sin herramientas y es muy estable. Ahora bien, eso no quita para que, con un poco de maña y un manual de bricolaje, no te puedas montar una igual tú mismo por cuatro perras. Y si tienes un poco de imaginación, será ¡hasta más divertido!





Staff

Redacción SCREENFUN: Jacometrezo, 15, 3ª planta, 28013 Madrid.
Teléfono: 915 476 800. Fax: 915 427 160.
E-Mail: screenfun@bauer.es

Director: Jorge Martínez
Subdirector/Dir. Arte: Álvaro García
Maquetación: Edgar Henao, Raúl Blázquez
Edición: Puri Ruiz
Redacción: Elena Castellanos, Gabriel Pérez-Ayala
Traducción: Marta Muñiz
Colaboradores: Beahazard, V. Icho, José Antonio Gelado, Óscar Espiritusanto, Daniel Palomares
Documentación: Encarna Domínguez

Edita: Heinrich Bauer Ediciones, S.L., S. en C.
Diseño y contenido original: Equipo BRAVO-SCREENFUN.
Publicidad: Carmen Valero.
Exclusiva de publicidad: TPC. Stefanie Franck. Jacometrezo, 15, 28013 Madrid.
Teléfono: 915 476 800
Fax: 915 413 523
E-mail: tpc@mad.servicom.es
Impresión: Rotedic, S.A.
Distribución: Dispaña, S.L., S. en C.
Teléfono: 914 179 530
(Distribución en Argentina: York Agency. Distribución en México: C.A.D.E.).
Depósito legal: M-10376-1999. Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 420 ptas., transporte aéreo incluido.
Printed in Spain, 22/1/00.

Solicitado el control de la O.J.D.

PlayStation 2

El Dual Shock 2 Controller *tendrá botones analógicos, excepto* Start *y* Select, *para que las acciones de juego sean más precisas.*

En el número pasado ya hicimos un rápido y breve repaso a la nueva Playstation 2. Ahora tras el Tokyo Game Show, volvemos con toda la información sobre la futura consola de Sony: DVD, Internet, juegos...

La tormenta de visitas a la feria semestral *Tokyo Game Show* siempre ha sido desorbitada. Pero la cantidad de personas que se acercaron del 17 al 19 de septiembre a los pabellones de Makuhari batieron todos los récords hasta la fecha: ¡más de 25.000 visitantes se pasaron a diario por los tres pabellones! El motivo principal de esta invasión masiva estaba en el pabellón central: Sony daba finalmente a conocer el diseño y los primeros juegos de su nueva consola, ¡la Playstation 2!

Una caja negra, apaisada y estrecha esconde tras de sí un procesador a 128 bit con características que van más allá de los videojuegos. Gracias a unas conexiones especiales la Playstation 2, se conectará a Internet, y además, Sony ya ha anunciado un disco duro externo para el año 2001. **Por otro lado, Sony corrigió el comunicado de que la Playstation 2 no iba a reproducir películas en DVD.** En la feria se informó de que ahora sí era posible.

Las características del DVD e Internet son un tema muy serio para Sony, que piensa captar con ello muchos clientes. Pero, ¿qué hay de los juegos? **Una ventaja interesante de la consola es su compatibilidad *hacia atrás*. Todos los juegos antiguos de Playstation pueden utilizarse en el nuevo modelo sin ningún problema,** lo cual es un buen anzuelo para el jugador: es agradable conservar los viejos conocidos. Pero cuando uno se compra una nueva consola, ante todo quiere meterse de lleno en la nueva generación.

Por este motivo, más de 160 empresas de juegos se han embarcado rápidamente en diversos proyectos: **Square tiene ya siete títulos en mente, entre ellos, el palpitante juego de lucha *Bouncer*, cuya demo fue todo un éxito en la feria por sus espectaculares gráficos**. Los fans de *Final Fantasy* ya pueden alegrarse, ¡la novena parte está en marcha!, pero del resto de juegos no hubo información. La mayoría deberían aparecer con el lanzamiento de la consola, en marzo del 2000.

Namco se está dando prisa en terminar la conversión del juego de recreativos *Tekken Tag Tournament*. Los japoneses competirán, con su juego de carreras *Ridge Racer*, contra *Gran Turismo 2000*, de Polyphony Digital. Otros

TOKYO GAME SHOW OTOÑO



Ruidoso, colorido y hasta la bandera: el Tokyo Game Show *otoño '99.*



Samba de amigo *es el nombre de este simulador de maracas para dos jugadores.*



Fiesta en la playa de Namco: unos pasos de baile divirtieron al público.



Detalles que nos dejan con la boca abierta: las llamaradas del fondo lanzan su haz de luz sobre Jin Kazama y Paul Phoenix, que está tumbado en el suelo.

INFO

Ponte cómodo y disfruta de las pelis con Playstation 2

La Playstation 2 puede reproducir DVDs. Las siglas DVD significan Disco Digital Versátil (Digital Versatile Disc). A pesar de tener una apariencia igual a la de un CD, el DVD puede almacenar un volumen de datos mucho mayor y puede leerse por los dos lados.

La industria del cine ha sido rápida en ver las ventajas del DVD: la imagen es mucho más nítida que la de una casete de VHS, y la calidad de sonido es también mejor. Gracias a su enorme espacio de memoria, los fabricantes pueden copiar más pistas de sonido y subtítulos en varios idiomas en un mismo DVD.

Casi todas las películas de éxito vienen acompañadas del correspondiente documental sobre su rodaje (el *making off*). E inclusive algunas se prevee que tengan finales alternativos que tu podrás elegir.



STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA 3

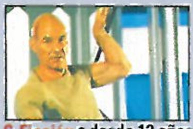


Gráficos detallados: el nuevo Street Fighter es realmente espectacular.



Cuatro expertos peleando por la victoria: Chun-Li, Dhalsim, Ryu y Guile.

TÍTULOS DVD ACTUALES



Star Trek: insurrección

C-Ficción • desde 12 años • en el mercado

En la tercera aventura de cine, el capitán Picard y la tripulación de la Enterprise andan detrás de una conspiración en su contra. El DVD incluye la película con una magnífica calidad de imagen y sonido y un emocionante *así se hizo*. Para todos los trekkies que quieran y puedan echar un vistazo al DVD, esta película es una obligación absoluta.



The Matrix

C-Ficción • desde 16 años • importación EE UU

El éxito de taquilla con Keanu Reeves y Laurence Fishburne ha aparecido ya en DVD en EE UU.

La película viene acompañada de una oferta especial muy interesante: menús interactivos, *making off* detallado y reportajes sobre el montaje y efectos especiales para los usuarios de DVD-ROM (y en breve, para los dueños de la Playstation 2).

GRAN TURISMO 2000



Las carrocerías de los coches en Gran Turismo 2000 *brillan como si fueran reales.*

BOUNCER



¡Espectacular! La demo de Bouncer *dejó a todo el mundo boquiabierto.*

éxitos de la Playstation, como *Metal Gear Solid*, o ansiadas continuaciones como *Resident Evil 4*, también acompañarán el lanzamiento, aunque no se haya dicho nada hasta la fecha.

Sony tiene ahora mucha responsabilidad en sus manos, porque con la nueva Playstation ha impulsado enormemente el mercado y la competencia no se ha quedado precisamente dormida en los laureles. La Dreamcast de Sega ha despegado con fuerza, y a pesar de que los datos técnicos de la Playstation 2 parezcan mejores, no se puede dejar de señalar la gran diferencia de calidad en los juegos. El motivo es que Sony dejó poco tiempo a los programadores para hacer algo presentable.

Algunos círculos de desarrollo recriminaron que es difícil trabajar con la Playstation 2. Esto ha tenido como consecuencia más tiempo de producción, que no va a impedir a Sony sacar al mercado su consola el próximo marzo en Japón. El resto del mundo podrá disfrutarla en el otoño del 2000. ¿Qué más sorpresas nos esperan?

LAS CONEXIONES

¡Empieza la sesión! El **botón de Power** está encima de la **tecla Eject**, con la que abres el reproductor de ROM. La Playstation 2 puede reproducir nuevos y antiguos CDs de juegos, DVD-ROMs, películas DVD y Audio-CDs.

La puerta hacia nuevos mundos: el **reproductor** es 24 veces más veloz que una unidad de CD-ROM normal, y cuatro veces más que un DVD-ROM.

Viejos conocidos: la *retrocompatibilidad* no sólo afecta a los juegos, los **Joypads** y otros elementos de control; además, las **Memory Cards** de la antigua Playstation valen para la nueva. Sony ofrecerá además una nueva tarjeta de memoria de 8 MBytes.

Transmisión de datos en tiempo récord: con la **interfaz I Link IEEE1394**, la Playstation 2 está equipada para una transmisión de datos veloz como el rayo. El llamado *Firewire* transmite datos digitales más rápidamente que cualquier otra conexión similar.

Universal Serial Busses
Incluye dos puertos USB, que te permiten conectar periféricos de PC a la consola, ya sean joysticks o impresoras; teóricamente, todo lo que soporte USB es compatible con la Playstation 2.

Es posible establecer un acceso a Internet con esta **interfaz Type-III-PCMCIA**. En la consola de Sony el módem no se encuentra dentro de la consola, como ocurre con la Dreamcast.

De aquí a la pantalla: los usuarios de la Playstation ya conocen la **toma de vídeo AV**. Puedes reutilizar el cable antiguo. A su izquierda hay una **interfaz óptica**, por la que se transmiten los datos sin pérdidas ni interferencias, mediante impulsos de luz, hasta un equipo de Dolby Digital.



PLAN MAESTRO DE SONY 2000

Con la Playstation, Sony pasó de ser un marginado de la rama de las consolas al líder del mercado. Algo cuando menos curioso para un aparato que, en un principio, estaba proyectado para ser tan sólo un reproductor de CD-ROMs adicional de la Super Nintendo. La industria no tomó en cuenta a Sony, hasta que demostró su poderío ¡con más de 60 millones de ventas en todo el mundo!

Ahora se descubre que el éxito de la Playstation fue solamente el punto de partida de un plan mucho más ambicioso: actualmente se reconoce el potencial de la consola en todo el grupo de Sony. Y las posibilidades que augura la Playstation 2, como reproducir películas de DVD, es una prueba clara de que Sony quiere llevar su consola más allá, convirtiéndola en un electrodoméstico más de la casa, como la televisión o la radio.

La Playstation 2 intenta cubrir todos los campos del ocio casero: casi no existe ningún medio orientado al futuro que no sea compatible con la consola. Además, sus características técnicas no tienen por el momento rival. Eso sí, no hay que olvidar la Dolphin de Nintendo, que tomará forma el año próximo: ¿podrá superar a la Playstation 2?



Todo un maestro: Ken Kutaragi, creador de la Playstation y jefe de Sony.

Texto: Christian Henning · Ilustración: Horst Kolodziejczyk



¡Esos piratas robóticos son buenos tiradores! Menos mal que Rayman sabe esquivar de maravilla (PC).

Una vez localizado un objetivo, Rayman dispara sin dudar sus bolas de energía ¡Directo al blanco! (PC).

RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE

El héroe más conocido de Ubi Soft, Rayman, vuelve con un jump&run en tres dimensiones, que es una piñata de colorida fantasía.

Después de cuatro años de espera, Rayman se vuelve a poner manos a la obra para salvar su mundo de malvados piratas. El lanzamiento de *Rayman 2* ha sufrido varios aplazamientos: los desarrolladores franceses de Ubi Soft han trabajado sin descanso en este jump&run, para que no desmerezca junto a los grandes de Nintendo 64, *Super Mario 64* y *Banjo & Kazooie*. Lo que está claro es que, si se trata de carisma y simpatía, Rayman se ha ganado a pulso un lugar al lado de las estrellas de esa consola.

El juego empieza en el calabozo de un barco pirata volador, donde han encerrado a Rayman y le han robado sus poderes mágicos. **Un enviado del hada ha encontrado a Rayman y le ha devuelto una parte de su magia, y en este momento comienza la gran aventura.** Llevando a Rayman en un trineo a través de una cueva resbaladiza, logras huir. Así comienza el principio del fin de la amenaza pirata.

Tu rival en el juego es el capitán de los corsarios, que envía a toda su tripulación de robóticos facinerosos para pillarte. Pero Rayman también tiene amigos. ¡Y muchos! La mayoría de ellos están en libertad, pero otros están repartidos por todos los mundos del juego, metidos en jaulas. No te preocupes: bastan dos de tus disparos para sacarlos de su encierro. Las criaturas liberadas te proporcionan consejos e información, o incluso te abren caminos inaccesibles.

Rayman tiene un montón de cosas para hacer durante su misión: **abundan los rompecabezas correosos, que machacarán el cerebro del jugador más avezado y perspicaz.**

Al principio son sencillitos: encontrar perlas de colores y colocarlas sobre plataformas del mismo color. Así se abren ciertas puertas para seguir avanzando, pero a medida que te adentras en el juego, los retos van haciéndose más y más difíciles. Hay que revisar cada rincón del mundo para que no se te escape ninguna luciérnaga. Ponte sobre la pista y rastrea como un sabueso. ¡Con ese narizón que tiene Rayman, no debería encontrar muchos problemas!

Aunque te acosen pocos enemigos, sobre todo en los primeros

¡Puños fuera! Rayman lanza sus manos para acabar con algunos de sus enemigos.

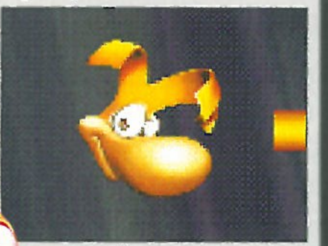
Atrapa los 'lums'

Rayman gana si logras hacerte con 1.000 luciérnagas amarillas.

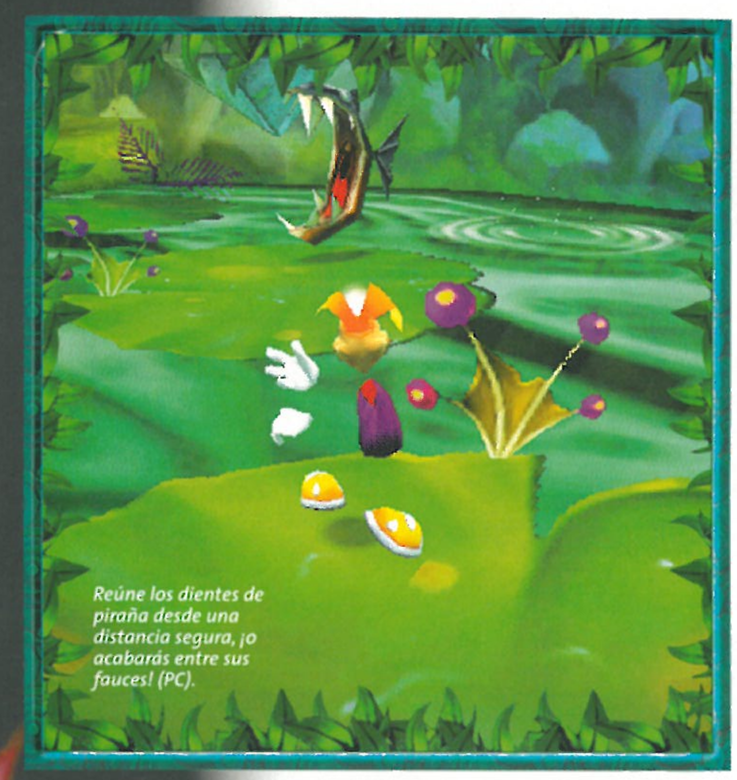


El héroe sin cuello

Cuando en 1995 apareció entre nosotros la Playstation, *Rayman* fue uno de sus primeros jump&runs. Por entonces no había *Super Mario 64* para enseñar el camino, así que en Ubi Soft no se les ocurrió hacerlo en 3D. La primera aventura de Rayman, en 2D, tuvo mucho éxito en Playstation, Saturn y Atari Jaguar. En principio, *Rayman 2* también se planeó como jump&run 2D. Ahora puedes conseguir *Rayman* en Platinum.



Sin cuello, brazos ni piernas, y a pesar de todo, un héroe.



Reúne los dientes de piraña desde una distancia segura, ¡o acabarás entre sus fauces! (PC).



La diferencia entre la versión de PC y la de Nintendo es evidente (N64).

mundos, no es fácil mantener a Rayman con vida. Ríos llenos de pirañas, profundos abismos y descensos kamikaze en trineo hacen disminuir la barra de salud con una facilidad alarmante. Puedes restaurarla si reúnes *lums* especiales (más info en la caja, abajo).

Rayman tiene unas grandes orejas con las que puede flotar en el aire, o incluso volar como un helicóptero si aprende esa habilidad. También puede disparar una especie de bolas de energía, que se hacen más potentes recogiendo *lums*.

En resumen, puede decirse que los diseñadores del juego han realizado un buen trabajo. Los grafistas han tenido igualmente éxito en su propósito de insertar el alegre mundo de *Rayman 2* en el PC. ¡No falta ni uno solo de sus festivos colores!

La versión de la Nintendo 64 utiliza el Expansion Pack, que ayuda mucho a conseguir el toque adecuado de nitidez. Obviamente, la calidad del PC con sus súper tarjetas de gráficos es superior. Los usuarios de la Dreamcast se alegrarán de saber que la versión para su consola será calcadita a la de PC: sin duda, una refrescante alternativa a *Sonic Adventure*. De cualquier modo, los gráficos no son lo más importante de *Rayman 2* que, por cierto, carece de secuencias de vídeo intermedias. Donde destaca es en su entretenido ritmillo de juego, todo en tiempo real y sin pausas innecesarias.

En cuestión de sonido, no se han complicado la vida: la orquesta es buena, pero tampoco interpreta composiciones memorables. Los personajes dialogan en una jerigonza ininteligible, con subtítulos simultáneos (cinco idiomas a elegir).

***Rayman 2* supondrá una valiosa aportación al catálogo del PC,** y también una buena inversión para el bolsillo de los fans de N64. La pena es que los usuarios de Playstation y Dreamcast tendrán que esperar hasta marzo del próximo año para poder compartir las aventuras de Rayman. ¡Vuela orejotas, vuela!



A lo grande: este plano tridimensional conecta los veinte niveles entre sí (N64).



¡Cuidado con esos rayos azules! Si Rayman los toca, será un héroe chamuscado (PC).



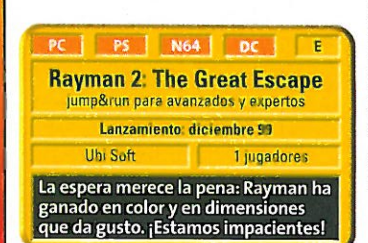
Las luciérnagas rojas son de salud: te devuelven la energía perdida.



Los bichitos de luz verde te devolverán a la vida si Rayman la palma.



Píllate la luciérnaga lila y saldrás propulsado. ¡Mira, mamá, puedo volar!



PC	PS	N64	DC	E

Rayman 2: The Great Escape
jump&run para avanzados y expertos

Lanzamiento: diciembre 99

Ubi Soft	1 jugadores

La espera merece la pena: Rayman ha ganado en color y en dimensiones que da gusto. ¡Estamos impacientes!

Texto: Christian Henning

LEGO



Con la idea de agradar a niños y a padres por igual, Lego se adentra en el competitivo mundo del videojuego con cuatro títulos infantiles.

RACERS


Manchas de aceite, ganchos, turbos, bombas ¿no será demasiado agresivo?

Alpha Dragonis, Capitán Barbaroja, Rob 'n' Hood... ¿Te suenan? Probablemente no, a no ser que seas un fanático del universo Lego. Todos ellos son personajes de renombre en su historia, y ahora protagonizan *Lego Racers*. La acción será la de un arcade total, en la línea de *Mario Kart*. Gana los torneos y te verás recompensado con piezas (Lego) para mejorar tu coche. ¡Quién sabe!, si eres muy bueno, tal vez llegues a enfrentarte al mítico Rocket Racer. 12 pistas, 5 oponentes, algunos *power ups* inusuales (¿un gancho?), múltiples vistas, ¡e incluso aprovechamiento de tarjeta 3D en PC!

PC | PS | N64 | SAT | E

Lego Racers
Velocidad de power up (de 6 años en adelante)
Lanzamiento: noviembre 99
High Voltage/Lego Media | 1 jugador

Aunque a primer vista no parezca un juego rompedor, esto de los coches y los power ups nos gusta a todos.

LEGOLAND


La montaña rusa: no esperes que se produzcan accidentes mortales.


Lego es un juego de construcción, así que este título le va que ni pintado.

Legoland es una especie de *Theme Park* infantil. Obviamente, no tendrá tanta complejidad, y el juego estará salpicado de ayudas y consejos para que ningún chaval se quede atascado. Gráficos animados y coloridos, casi pastelosos, así como una mecánica sencilla son las claves del título. Krisalis quiere incluir muchas actividades distintas para estimular la creatividad de los pequeños.

PC | PS | N64 | N64 | E

Legoland
Estrategia temática de parques (de 6 a 12 años)
Lanzamiento: noviembre 99
Krisalis/Infogrames | 1 jug

Un género difícil para los niños, pero parece que están tomando las medidas necesarias para que salga bien.

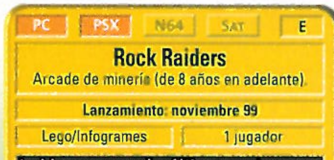
ROCK RAIDERS






Un monstruo de roca atrapa a un minero... ¡Uuuuh! ¡Parece muy agresivo!

Los Rock Raiders son un equipo de mineros espaciales que buscan cristales de energía y recursos geológicos allí donde nunca antes se habían buscado... ¡y más allá! Equipados con sus cascos, vehículos de excavación y taladradoras de alta tecnología, los valientes Rock Raiders desafían a los monstruos más peligrosos con tal de hacerse con los preciados minerales. Éste será el título más *adulto* de los cuatro, con ciertos elementos de puzzle. El objetivo consistirá en buscar la ruta correcta para alcanzar los minerales, esquivando a los habitantes de las profundidades. La perspectiva es aérea, y manejarás a un minero por el mundo subterráneo, ya sea a pie o en algún vehículo especial (que utilizará los dos controladores analógicos del Dual Shock, como si fuese un coche teledirigido). ¿Listo para investigar las minas espaciales?



PC | PSX | N64 | SAT | E

Rock Raiders
Arcade de minería (de 8 años en adelante)
Lanzamiento: noviembre 99
Lego/Infogrames | 1 jugador

La idea no es mala: últimamente no se ven muchos juegos de mineros (ninguno, de hecho), pero, ¿será divertido?

FRIENDS

Joolz, Anita, Emma y Mimi, de juerga con los amigotes. ¡Fiesta sin parar!

Si el de las Spice Girls ya te pareció extravagante, espera a ver *Lego Friends!* El juego trata de componer cancioncitas, coreografiar bailes, llevar un diario secreto y elegir a "tu amiga ideal". Hay 4 niñas protagonistas y 16 posibles historias. Ah, sí: también está Disco, el perro. No podían faltar en el reparto tres mozalbetes que flirtean con las chavalas de vez en cuando, dándole un toque picaruelo a la trama. Contado así, parece una memez. Pero la idea tiene su gracia y es de lo más original. Aunque los gráficos lucen una estética Barbie de escándalo, lo que importa es qué tal funcionará el invento y cómo lo recibirán las niñas.



PC | PS | N64 | N64 | E

Lego Friends
Pseudoaventura gráfica para niñas de 5 a 10 años
Lanzamiento: noviembre 99
Ivanoff Int./Infogrames | 1 jugador

Una iniciativa estupenda y encomiable para acercar el mundo del PC a las niñas. ¿Jugamos o merendamos?

Textos: Gabriel Pérez-Ayala

GTA2

La segunda entrega del 'curso de gangsters' más famoso de Take2 está a punto de llegar. Esta vez no te bastará con ser malo... ¡Tendrás que ser muuuuuuy malo!

Desparrame total: esto sí que da puntos, sigue así. ¡Por armas, que no quede!

Los coches están mucho mejor modelados y cada uno tiene una conducción diferente.



Si el coche empieza a arder, bájate y roba otro nuevo... ¡Son gratis!



Aprovecha la mediana de la calzada para dar esquinazo a la poli.

INFO

Las bandas

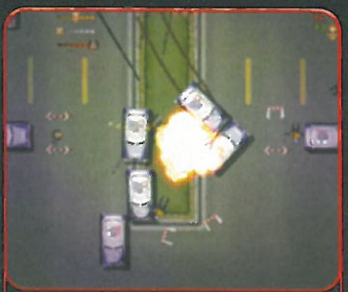
Son siete: Yakuza (traficantes de drogas), Scientists (científicos locos clonados en contra de los Zaibatsu), Looneys (locos fugados de distintas instituciones mentales), Rednecks (grupo salvaje y subversivo), Zaibatsu (compañía mafiosa) Zloty (banda dedicada al tráfico de armas), y Hare Krishnas (grupo de religiosos que son extremistas en este juego). A cada grupo le podrás distinguir por los símbolos que llevan en sus coches y que encontrarás en sus edificios.

La policía

Si jugaste a la primera parte, recordarás que la policía era un poco tonta y no era muy difícil darles esquinazo, pero eso se acabó: en la nueva versión no sólo han espabilado, ¡sino que además han pedido refuerzos! Ahora te vas a encontrar con cuatro fuerzas del orden que intentarán pararte los pies: los típicos coches-patrulla de la policía, coches camuflados del FBI, los SWAT (más conocidos como Los hombres de Harrelson, algo así como los GEO españoles)... y, si sigues haciendo de las tuyas y no te cogen, te enviarán a la Guardia Nacional.



Mucha policía y mucha diversión, un acierto de Grand Theft Auto 2.



La policía ahora no se anda por las ramas; ¡van a cazarte caiga quien caiga!

La idea es la misma, pero *Grand Theft Auto 2* ha mejorado en todos los aspectos, sobre todo en el gráfico. Es mucho más realista, los vehículos están mejor modelados, derrapan y se mueven de forma más natural: tiene todo lo que se le puede pedir a una segunda entrega. **El motor gráfico ha sido rediseñado desde cero, pero respetando la sencillez y jugabilidad que le dio la popularidad a su predecesor.** Empiezas el juego tú sólo (sin armas), y vas recibiendo órdenes, desde cabinas telefónicas, de misiones que tienes que realizar con éxito. Para ganarte la confianza y respeto de las bandas de gangsters y mafiosos de la ciudad, has de ir haciendo el mal: atropellando peatones, robando coches y haciendo saltar por los aires vehículos y edificios enteros.

Para luchar contra las fuerzas del orden y las bandas de la ciudad, dispondrás de un número superior de armas; si recuerdas, en el primer *GTA* sólo tenías cuatro; ahora tienes cócteles molotov, granadas, cañones de agua, minas, lanzallamas... y así hasta un total de 15 armas. En *GTA2* dispones de mayor libertad de movimientos: puedes desplazarte por la ciudad mejor que en la versión anterior, tienes 30 vehículos distintos para destrozar (cada uno con una conducción distinta) y podrás ver en pantalla hasta 50 vehículos y 200 peatones de forma simultánea. Aunque en este tipo de juegos el sonido no es lo principal, conviene destacar que en *GTA2* los efectos y música acompañan perfectamente tus misiones y están mejor trabajados que en la primera parte. Por último, recuerda que éste no es precisamente un juego recomendado para autoescuelas; más bien, para entrenamiento de bandas de gangsters.

PC	PS	N64	SAT	I

GTA2

Arcade/velocidad criminalista

Lanzamiento: noviembre '99

Take 2/Proein | 1-16 jug. (en red)

Segunda parte mejorada y aumentada. No defraudará a los seguidores del *Gran Theft Auto*. ¡Malvados!

Texto: J.A. Gelado y Óscar Espiritusanto

THE LEGEND OF ZELDA GAIDEN

La nueva aventura de 'Zelda' fue la estrella de Spaceworld, la feria de Nintendo que se celebró a finales de agosto del 99 en Tokio. ¡Nuestro valiente elfo se prepara para el año 2000!

Armado para su nueva aventura: Ocarina of Time obtuvo tanto éxito que la llegada de su sucesor sólo ha sido cuestión de tiempo.



Niveles frescos: los programadores ambientaron uno de los nuevos escenarios en un paisaje de montes nevados.



Link mostró su dominio en el manejo de la caña en Ocarina of Time. *En* Gaiden, *vuelve a aficionarse por la pesca.*

El maestro de Nintendo, Shigeru Miyamoto, tardó casi cuatro años en desarrollar *Ocarina of Time*. Sin embargo, su sucesor, cuya acción se desarrolla poco después que el anterior, ha ido más veloz y promete ver la luz el año que viene.

Esta vez, Link lucha en un mundo paralelo a Hyrule contra el reloj de la torre, que indica el tiempo que falta para el desplome de la Luna. Y lo primero que tiene que hacer Link es encontrar al misterioso niño Skull Kid, que se ha llevado su caballo Epona.

Los detallados gráficos, así como una composición de la imagen, que no se pierde ni siquiera en los rápidos enfrentamientos con los rivales, demuestran la habitual calidad que Nintendo pone en sus grandes producciones. En *Gaiden*, Link puede utilizar distintas máscaras y hacerse así con útiles poderes y facultades; por ejemplo, gracias a la máscara Goron, se puede convertir en una pelota y participar en carreras salvajes o volver a hacer sonar los bongos en la misión central. Aparte de eso, sigue siendo posible convertirse en campeón de natación y en vencejo con las máscaras Zora, Deku o Scrub. Unos enemigos nuevos (como el gigante flaco Odolf, con su gran espada) y muchos ítems conocidos y desconocidos (el menú Inventory resultaba algo escaso hasta el momento) volverán a recrear el inigualable ambiente de *Zelda*.

Los japoneses podrán disfrutar del juego el próximo marzo, pero los europeos tendremos que esperar a que nos lo traigan los Reyes en las navidades del 2000. ¡Zelda, te esperamos!



Con la máscara Zora, Link se convierte en nadador y en buceador profesional.



Las distintas máscaras con sus importantes facultades son las novedades más sobresalientes del nuevo Zelda.

Sin cambios: los botones siguen teniendo las mismas funciones de siempre.



Con un Expansion Pak, disfrutaremos al máximo de la riqueza gráfica del juego.



Completo: en las nuevas aventuras tendrás que participar hasta en una carrera.



PC	PS	N64	SAT	!

The Legend of Zelda: Gaiden
Aventura de acción

Lanzamiento: invierno 2000

Nintendo	1 jugador

Nintendo al máximo: el sucesor de Zelda promete ser al menos tan emocionante como su antecesor.

Texto: R. Karels

Los nuevos héroes



Soldado de su religión y ejemplo de virtud, el paladín cuenta con una afilada espada y la protección de los dioses para difundir la fe. Sus santos poderes le sirven tanto para bendecir a los aliados como para castigar a los impíos.



Grande y fuerte, el bárbaro mantiene estrechos lazos con los espíritus de la naturaleza. Ya de por sí un oponente temible, cuando invoca el poder de su animal-tótem es casi invencible en las peleas cuerpo a cuerpo.



Poco dotada para la lucha con armas y de complexión frágil, la hechicera es, pese a todo, una poderosa guerrera. Usando fuego, hielo y rayos, siembra el campo de batalla con los maltrechos restos de sus enemigos.



El tétrico nigromante despierta temor y recelo entre los que le rodean, pese a estar del lado del Bien. Su magia resucita a los muertos bajo su mando, y también puede controlar e invocar criaturas para servir a sus fines.

Amazona

Leal sólo a sí misma, esta valiente doncella lucha por lo que es suyo. Habituada a la dura vida de los nómadas, la amazona es maestra con las armas arrojadizas y los arcos, aunque también sabe cómo apañárselas en las distancias cortas.

DIABLO II

¡Una legión de esqueletos animados te da la bienvenida al Infierno!

Hay juegos buenos, muy buenos y ¡legendarios! 'Diablo' era de estos últimos. ¿Cómo será 'Diablo 2'?

Nuevos efectos de luz para nuevos hechizos: ¡que se preparen los demonios!

¿Te rodean hordas de monstruos? ¡Usa el conjuro Ojo de Zeus y despáchalos!

Diablo se ha escapado, y lo primero que ha hecho es ir a despertar a sus hermanos, Baal y Mephisto! ¿Te das cuenta de las terribles consecuencias que eso conlleva? Pues, para empezar, ¡que *Diablo 2* está casi listo!

Han sido prácticamente dos años de espera, pero parece que ya toca a su fin. **Cinco clases de personajes para elegir, nuevo armamento, objetos mágicos y una historia mucho más elaborada, que se extiende a lo largo de cuatro actos.** En cada uno habrá una ciudad distinta como base de operaciones, personajes con los que relacionarse, monstruos y mapas específicos, que se generarán aleatoriamente tanto en las secciones subterráneas como en las del aire libre.

Se están preparando importantes mejoras en la jugabilidad, que afectan sobre todo al sistema de magia, combate y movimiento. Ahora podrás desplazarte automáticamente por zonas ya exploradas y correr para cubrir las distancias más rápidamente, ¡pero tendrás que vigilar el medidor de cansancio para no quedar exhausto! **Cada tipo de personaje tiene sus propias habilidades especiales: el bárbaro, por ejemplo, puede usar dos armas a la vez.** ¡Menuda matanza se avecina! Y ya no habrá que comprar pociones: te las fabricarás tú mismo con los cadáveres de los monstruos que caces.

Diablo 2 es un juego esperadísimo. Demasiado. De tanto dormirse en los laureles, le ha salido competencia: *Darkstone*, un clónico del primer *Diablo*, que incorpora muchas de las mejoras que los jugadores demandaban. ¡Esta vez la competencia va a ser muy dura, así que ya puede Blizzard espabilarse!





Objetos especiales: las flechas mágicas de fuego caldean el ambiente.

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

FIFA 2000



¡Menudo hachazo! ¡Asesino, así te saquen la roja directa y te sancionen durante tres partidos! (PC).

Los jugadores también se diferencian en la estatura y en el físico (PC).

Ahora tendrás control total de la cámara durante las repeticiones (PC).

Pep Guardiola presta su imagen a la versión española del nuevo FIFA.

En FIFA 2000, cada jugador tiene sus propios rasgos faciales (PC).

Celebraciones cada vez más estrambóticas: un jugador le saca brillo a la bota de su compañero, con la que marcó el gol (PS).

Dos cosas están claras en el deporte rey: la pelota es redonda y EA Sports saca un juego de FIFA cada año. ¿Qué novedades nos depara la entrega del 2000?

Los incondicionales de los juegos de fútbol, tanto de PSX como de PC, pueden ir preparándose para escuchar el silbato del árbitro, que anuncia el comienzo del partido virtual: *FIFA 2000* saldrá a mediados de noviembre.

Para que el *descanso* merezca la pena, EA Sports está esmerándose a fondo. Los gráficos siguen depurándose, y entre las mejoras más notables habrá gradas de espectadores animadas, jugadores que se diferencian por su estatura y físico (configurables) y animaciones faciales. Se van a corregir defectillos gráficos para que incluso en la versión Playstation, algo más modesta técnicamente, disfrutes de un juego de primera.

Hay una sorpresa para los nostálgicos: *FIFA 2000* incluye 40 alineaciones clásicas de la pasada década.

El control va a más. Tres variantes de serie para elegir y la opción de apuntar manualmente la pelota hacia el área pequeña en las situaciones de disparo a puerta, saque de banda o córner. Los regates, la recepción del balón con el pecho y los cabezazos también van a experimentar mejoras.

La marca que señala al jugador seleccionado cambiará de color según pueda realizar pases o tirar a portería. Además, hay indicaciones gráficas sobre la condición física de los jugadores (cansados o lesionados) y sobre la dirección de los pases.

¡Ve calentando, chaval!

INFO

La sede

Todos los juegos de la serie de EA-Sports se producen en Vancouver, Canadá. En el enorme y modernísimo edificio de la compañía trabajan más de 500 programadores, grafistas y diseñadores.

Para que el grupo de creativos pueda comparar los movimientos de los artistas del balón, disponen de grandes campos de fútbol y baloncesto. ¡Y menudos partiditos se marcan los tíos con ese cuento!

La sede de EA Sports: ¿a quién le hace una partidita a la salida del trabajo?

PC	PS	N64	SAT	E

FIFA 2000
Simulación deportiva de fútbol
Lanzamiento: noviembre '99
EA Sports | 1-2 jugadores

La fama de la serie FIFA es tal, que el juego sólo puede ir a más con cada entrega. ¡El desafío está servido!

Texto: Volker Weitz

24 HORAS DE LE MANS

Neumáticos medio derretidos, motores a punto de estallar... Esto sí que es una carrera, ¡y lo demás es cuento!

Los prototipos que corren en Le Mans son grandes como barcazas. ¡No son fáciles de conducir!

Uno de los principales reclamos del juego es la cantidad de coches que podrán participar en una carrera, hasta 16. (PC)

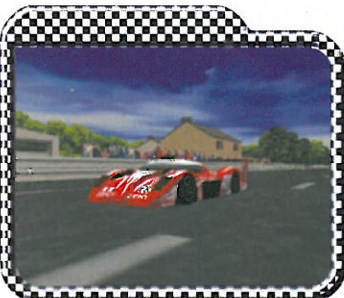
INFO

Lo más destacado

- 24 escuderías.
- 48 coches jugables.
- 16 vehículos simultáneos en carrera.
- Gráficos súper detallados: más de 500 polígonos por coche y circuitos fotorrealistas, aprobados por los organizadores. El de La Sarthe es un calco del original!
- Daños al vehículo que afectan a la conducción. ¡Pásate por boxes!
- Rendimiento del coche configurable mediante opciones de mecánica.
- Normativa exacta a la de la carrera original de las 24 horas de Le Mans.
- Licencia Oficial de los organizadores.



Si son 24 horas, lo normal es que tengas que conducir también de noche. (PC)



Las pistas son amplias, ¡pero también habrá tramos estrechos y difíciles! (PC)

Éste será el coche inicial. ¡Ya conseguirás otros!

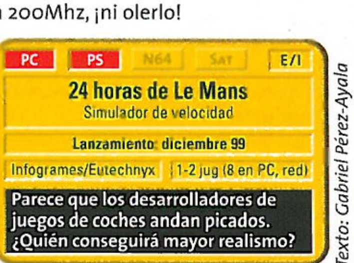
Las veinticuatro horas de Le Mans: la prueba en circuito de velocidad y resistencia más dura del mundo. Aquí, los coches y pilotos son sometidos a un estrés que muy pocos pueden soportar. Solamente conseguir acabarla ya es una proeza... ¡Imagínate ganarla!

Muy pronto vas a tener la oportunidad de hacer realidad el sueño, porque la adaptación oficial para Playstation y PC de esta apasionante carrera ya está en camino. ¿Serás capaz de superar el reto de las 24 horas o quemarás el motor de tu coche antes de completarlas?

Bueno, en realidad no hará falta que te pases un día completo pegado al monitor para disfrutar del juego. **Habrá un sistema de reducción de tiempo para que la carrera se comprima en doce minutos, una o dos horas, como prefieras. Y si te ves capaz de afrontar el desafío de las veinticuatro horas, dispondrás de una opción de salvar la partida.** ¡Menos mal, así no se te quedarán los ojos como huevos!

Además de la mítica prueba, podrás jugar en otras competiciones menos exigentes: *Arcade*, *Contrarreloj* y *Campeonato*. La opción de dos jugadores tampoco se echará en falta, y en PC podrás competir en red local contra otros siete compañeros.

La versión beta del juego en Playstation es impresionante. Desde el fabuloso *Gran Turismo* no habíamos experimentado una física de conducción tan real y jugable. En PC, la tarjeta aceleradora irá a toda pastilla, pero si tienes menos de un Pentium II a 200Mhz, ¡ni olerlo!



PC | PS | N64 | SAT | E/I

24 horas de Le Mans
Simulador de velocidad

Lanzamiento: diciembre 99

Infogrames/Eutechnyx | 1-2 jug (8 en PC, red)

Parece que los desarrolladores de juegos de coches andan picados. ¿Quién conseguirá mayor realismo?

Texto: Gabriel Pérez-Ayala



No sólo la carretera será realista: los detalles del paisaje se van a cuidar mucho. (PC)



La película de repetición se ha hecho obligatoria desde el Gran Turismo. (PC)



Un bucólico paisaje: ovejitas pastando en verdes prados, frondosos árboles, granjas... ¡y un coche derrapando en el barro a 180 km/h!

Rally Championship

INFO



Asesoramiento técnico

En Magnetics Fields, el realismo se ha convertido en una obsesión. Durante la programación de *Rally Championship* se contó con la colaboración de Martin Rowe, ganador del campeonato de rallies británico en 1988, para asesorar a los desarrolladores sobre el comportamiento real de los coches. Su copiloto, Derek Ringer, un veterano que acompañó durante diez años a Collin Mc Rae, aportó su voz para el juego y supervisó el comentario exacto que correspondía a cada tipo de curva. El juego ha sido probado por pilotos profesionales, como Neil Simpson, Dave Higgins o Mark Higgins (los tres en la imagen). Y si a ellos les ha parecido bien...



Hay, en total, 21 coches reales. Sus fabricantes han seguido muy de cerca el desarrollo de Rally Championship, *incluso aportando datos sobre su rendimiento en carretera.*

La única manera de conservar la calidad visual ha sido que las condiciones meteorológicas sean fijas en cada tramo. Para poder alterar su aspecto, habría que rediseñar todo desde cero.

Tendrás siete tipos de vista, incluyendo dos desde dentro de la cabina.



Tú contra el cronómetro. También habrá un modo arcade contra rivales CPU.

Rally Championship es un juego que espera llevar al género de las carreras de rally a un nuevo nivel, programado por Magnetics Fields, una casa de desarrollo que ya tiene experiencia en este terreno. Los tramos de *Rally Championship* han sido creados a partir de fotografías tomadas directamente de los recorridos del campeonato de rallies británico. El resultado, por lo que hemos visto hasta ahora, es impresionante. **Mientras que en otros juegos similares se usan unas secciones de carretera predefinidas para crear los tramos, aquí todas son diferentes.** En consecuencia, va a ser imposible que incluyan un editor de pistas; ¡son demasiado complejas visualmente como para permitir algo así! Pero tranquilo, que hasta que domines los 36 tramos que están preparando, vas a tener velocidad para largo.

Los fanáticos de los rallies son el público principal al que los chicos de Magnetics Fields quieren agradar, así que se han propuesto reproducir hasta los detalles más insignificantes, como salpicones de agua bajo las ruedas, humo saliendo del tubo de escape, partes del coche que se desprenden, efectos sonoros grabados de la realidad o lluvia y nieve que se acumulan en el parabrisas. Programar todo esto debe ser un trabajo de chinos, pero como les salga bien, ¡puede que estemos ante el juego de rallies más espectacular hasta la fecha!



Reluciente y recién salido de fábrica: ¡da pena que acabe todo abollado!

PC	PS	N64	DC	E

Rally Championship
Simulador de Rally

Lanzamiento: Noviembre 99

Friendware/M. Fields | 1-2 jug (2-8 en red)

Con todo el énfasis puesto en los gráficos, aún queda por ver qué tal va de sonidos y jugabilidad la versión final.

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

Xena: la princesa guerrera

El chakram vuela raudo hacia un malhechor con la cámara siguiéndole de cerca.



Las chicas son guerreras: Xena y Gabrielle se enfrentan a las amazonas.

¡Se confirmó la noticia! El juego *Xena, la princesa guerrera* va a ser distribuido muy, muy pronto en nuestro país por Electronic Arts. En estos momentos están trabajando en la traducción de las voces, pero no sabemos aún si participarán los mismos actores de doblaje de la serie: ¡esperemos que sí! Una versión beta (incompleta) del juego está circulando por SCREENFUN y en el banco de pruebas no para de resonar el famoso grito de guerra de Xena. Por lo que hemos jugado hasta ahora, parece que el título captura bien el espíritu de la serie: **enemigos por todas partes, acrobacias alucinantes y campesinos para rescatar de malvados saqueadores.** Xena goza de un repertorio de golpes y maniobras abundante, se mueve con rapidez y despacha a los bribones que le salen al paso con facilidad. Su figura virtual es muy parecida a la que tiene en la serie (el vestuario es igualito), y lo mismo puede decirse de Gabrielle. El chakram, una gozada. Úsalo y contempla a los enemigos a tu alrededor desplomarse uno por uno.

Los fans de la serie estarán encantados, y seguro que alguno se compra una Playstation sólo por poder manejar a su heroína favorita. ¡Los Señores de la Guerra van a recibir más palos que nunca!



Demolition Racer

A golpetazo más fuerte, más puntos: así de fácil, divertido... ¡y destructivo!



El único segundo en el que no hay golpes: justo cuando el semáforo se pone verde.

Los videojuegos tienen que ser educativos. Bien. O por lo menos, que no induzcan a conductas insanas. De acuerdo. ¿Pero quién dice que el placer de la destrucción absurda no pueda ser terapéutico o incluso beneficioso para descargar tensiones? ¡Pues ya está!

El núcleo de *Demolition Racer* es una carrera de coches donde para ganar no basta con llegar primero: hay que causar destrozos a los otros participantes. **El triunfador se determina por una media entre la posición de llegada y el total de daños infligidos.** Enfila una rampa, pega un salto y aterriza encima de un rival: tendrás puntos extra por *muerte desde arriba*. ¡Vaya, qué edificante!

Existen otros dos modos de juego muy sugerentes: *superviviencia* (¡sólo puede quedar uno!) y *suicidio* (¡tienes que destruir tu coche el primero!). En los circuitos también hay elementos para destruir, y los coches se deforman con los impactos. Unas cajas sorpresa para romper salpican el recorrido: ¡lo mismo te reparan que te pegan un zambombazo!

Aun cuando gráficamente no es ninguna maravilla, el sencillo control y la velocidad de los gráficos nos han gustado. Y si te tira el rock, fíjate en la banda sonora: temas inéditos de Fear Factory, Junkie XL y Empirion, una selección de puro lujo. ¡Conduce y destruye!



Shaolin



Cuatro jugadores a la vez, y sin dividir la pantalla: ¡ensalada de tortas!

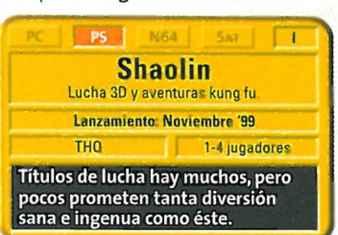


Los mokujin reemplazan a los personajes en la superbatalla a ocho.

¿Judo? ¿Kárate? ¡Pamplinas! ¡El kung fu es lo que mola de verdad! Ahora, con *Shaolin*, puedes elegir entre ocho exóticas artes marciales que, hasta ahora, sólo habías podido admirar en las películas de chinos: estilo Shaolin, Jeet Kune Do, T'ai Chi Chuan, Puño de las Ocho Extremidades, Hung Gar y el acabóse: ¡boxeo borracho!

En la modalidad *aventura* serás un (o una) joven aprendiz del arte marcial que hayas elegido. **Refinarás tus técnicas mientras viajas por la China milenaria para cumplir una misión sagrada contra el Mal.** En la modalidad de lucha podrás enfrentarte con otros tres amigos en una gran melé de artes marciales. Aquí habrá muchos personajes a elegir, y en la versión beta del juego hemos visto a dos que se parecen sospechosamente a Jackie Chan y a Samo Hung, ¡las superestrellas del cine de artes marciales de Hong Kong!

También habrá una alternativa de batalla con ocho participantes, pero en este caso todos ellos tendrán el mismo aspecto. Parece que así se ahorra memoria y se evitan ralentizaciones. A nosotros nos ha parecido un poco barullo. En el *Guardian Heroes* (de Saturn) el récord de luchadores en pantalla se fijó en seis ¡Y si con eso ya era un caos, imagínate con ocho! Más les vale a los pequeños saltamontes aplicarse en sus lecciones para la llegada de *Shaolin*.



F L A S H

Super Smash Bros

Hacia fin de año tendremos con nosotros a *Super Smash Bros*, un juego de lucha un tanto inusual. Dado que imitar al *Tekken* no termina de funcionar en la N64 (aunque el *Flying Dragon* tenía su gracia...), en Nintendo han decidido reinventar el género ¡a su manera! Gráficos coloridos en 3D, personajes clásicos de la compañía (Entre otros: Mario, Donkey Kong, Link y ¡Pikachu!) y toneladas de simpatía. ¡Ah!, y por supuesto, ¡cuatro jugadores simultáneos! La espera ya se hace larga.

Disney Magical Tetris

En N64 tienen *The New Tetris*. Para que los usuarios de la Playstation no les envidien, en diciembre llegará *Disney Magical Tetris*, una versión del famoso juego de puzzle con personajes Disney como protagonistas. Éstos aparecerán en pantalla mientras colocas las piezas, y se desesperarán o alegrarán según como lo vayas haciendo. Muy en la línea de los puzzles japoneses, de hecho. Está claro que el *Tetris* dura y dura. ¡Por él no pasan los años!



Barbie Race & Ride

No. ¡No puede ser! ¡La Barbie invade el mundo del videojuego! Tal y como hiciera *Lego Friends*, este título va dirigido a niñas de corta edad. Consiste en cuidar adecuadamente a un caballo y luego montarlo con elegancia. Está bien pensado: con lo caro que es comprarle un pony a la pequeña, mejor que se conforme con uno virtual. Todavía no sabemos si Ken hará algún cameo o si será coprotagonista del juego. ¡En diciembre sale a la venta, así que por entonces nos enteraremos de todos los detalles!

El mañana nunca muere

El agente 007 dejó un muy buen sabor de boca a los usuarios de N64 con su *Golden Eye*. Ahora va a probar suerte en noviembre con *El mañana nunca muere*, la nueva adaptación de su última película, esta vez en PSX. Será un 3D-shooter en tercera persona con más acción que otra cosa. Algo así como jugar la parte movidita del *Metal Gear Solid* y restarle importancia al tema del sigilo.



Pac Man World

Mario, Gex, Banjo & Kazooie, Rayman, Croc... ¡y Pac Man! La legendaria mascota de Namco ha rejuvenecido para protagonizar un jump&run en el que tiene que rescatar a su familia del malvado Toc Man y sus fantasmas. Además del jump&run, y para no perder la costumbre, el juego incluye el *Pac Man* de toda la vida, pero esta vez con laberintos en 3D.

1 METAL GEAR SOLID
2 TOMB RAIDER III
3 TEKKEN 3
4 SILENT HILL
5 DRIVER

Vuestro TOP

1 **Metal Gear Solid**
KONAMI – PS
¡Nuevo campeón! Snake logra imponerse por muy pocos votos de diferencia.

2 (1) **Tomb Raider III**
CORE DESIGN – PS, PC
Lara pierde su trono ¡momentáneamente! A ver qué pasa cuando salga TR IV...

3 (4) **Tekken 3**
NAMCO – PS
No conocen el descenso. Pocos se atreven a hacer frente a estos brutales luchadores.

4 (13) **Silent Hill**
KONAMI – PS
Os gusta pasar miedo, ¿eh? Subidón de Harry Mason y su ciudad fantasma.

5 (14) **Driver**
REFLECTIONS – PC, PS
Nuestro mafioso amigo toma un atajo para llegar al lugar de honor de la lista.

6 (6) **Star Wars: Racer**
LUCAS ARTS – PC, N64
Anakin mantiene su velocidad de crucero y espera la ocasión para trepar puestos.

7 (4) **Fifa 99**
EA SPORTS – PS, PC, N64
¿Ya nos cansamos del fútbol? Aun con el apoyo de 3 plataformas, se viene abajo.

8 (11) **Resident Evil 2**
CAPCOM – PC, PS
Silent Hill le gana por ahora. ¡Hay que dejar paso a las nuevas generaciones!

9 (7) **C&C: Tiberian Sun**
WESTWOOD – PC
Consiguió no descender de los diez primeros. ¿Cuánto más resistirá por aquí?

10 (19) **Commandos**
EIDOS – PC
¡Operación rayo de nuestro comando! La estrategia española gana puntos.



Los más esperados

¡A punto de llegar!

1. Tomb Raider IV (PS y PC)
2. Donkey Kong 64 (N64)
3. Diablo 2 (PC)
4. FIFA 2000 (PC y PS)
5. Gran Turismo (PS)

Foto: Roman Job

Sistema TOP 5

PC

1. **Tomb Raider III** – CORE DESIGN – Aventura y acción
2. **S.W.: Racer** – LUCAS ARTS – Velocidad en el universo 'Star Wars'
3. **C&C: Tiberian Sun** – WESTWOOD – Estrategia futurista en tiempo real
4. **Commandos** – EIDOS – Estrategia militar en tiempo real
5. **FIFA 99** – EA SPORTS – Simulación deporte: fútbol

PLAYSTATION

1. **Metal Gear Solid** – KONAMI – Aventura y acción de espionaje
2. **Tomb Raider 3** – CORE DESIGN – Aventura y acción
3. **Tekken 3** – NAMCO – Lucha 3D
4. **Silent Hill** – KONAMI – Horror oscuro
5. **Driver** – REFLECTIONS – Velocidad criminal

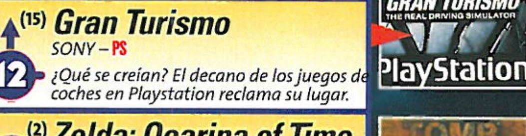
NINTENDO 64

1. **S.W.: Racer** – LUCAS ARTS – Velocidad en el universo 'Star Wars'
2. **Zelda: Ocarina of Time** – NINTENDO – Rol y acción de fantasía
3. **FIFA 99** – EA SPORTS – Simulación deporte: fútbol
4. **Mario Golf** – NINTENDO – Simulador de deporte: golf
5. **Quake 2** – ID SOFTWARE – 3D-shooter en 1ª persona



20





11 ↑ (17) **Final Fantasy VII**
SQUARE – PC, PS
Los fans del rol defienden a brazo partido a su favorito. ¡Cloud, estamos contigo!

12 ↑ (15) **Gran Turismo**
SONY – PS
¿Qué se creían? El decano de los juegos de coches en Playstation reclama su lugar.




13 ↓ (2) **Zelda: Ocarina of Time**
NINTENDO – N64
¡Link! ¡Dinos algo, reacciona! ¡Deprisa, traed el electroshock! ¡Que se nos va!

14 ↓ (8) **Tomb Raider II**
CORE DESIGN – PC, PS
Aunque baje puestos, Lara está tranquila. Sabe que cuenta con vuestro apoyo.




15 ↓ (9) **Need for Speed 4**
ELECTRONICS ARTS – PC, PS
¡Uups, se salió de la pista! Tranquilos, en seguida vuelve a la carrera... ¿o no?

16 ↓ (10) **Dungeon Keeper 2**
BULLFROG – PC
¡Oh, no! ¡Los héroes van a ganar! ¡Que alguien invoque al Segador Astadooo!




17 ↓ (16) **Half Life**
SIERRA – PC
A Half Life no le importa bajar un puesto... ¡porque ahora está delante del Quake 2!





18 ↑ (20) **SimCity 3000**
MAXIS DESIGN – PC
Los buenos alcaldes acaban por recibir su recompensa. Nuestra ciudad va bien.

19 **La Amenaza Fantasma** ¡Nuevo!
LUCAS ARTS – PC
Anakin es la estrella con Racer, pero el resto del reparto exige que se les vea.

20 ↓ (12) **Quake 2**
ID SOFTWARE – PC, N64
¡Deserción en masa! Corren malos tiempos para los 3D-shooters de nuestra lista.

GAME BOY



1. **Zelda IV:** Link's Awakening DX
NINTENDO
Rol y Acción de fantasía



2. **Tetris DX**
NINTENDO
Puzzle de piezas



3. **Warioland 2**
NINTENDO
Jump&run



4. **Mario Bros DX**
NINTENDO
Jump&run



5. **Warioland**
NINTENDO
Jump&run

DREAMCAST

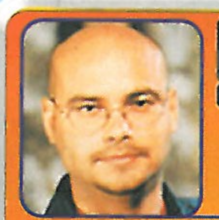
1. **Sonic Adventures**
SEGA
Aventura y jump&run supersónico

2. **Sega Rally 2**
SEGA
Simulación velocidad: rally

3. **Virtua Fighter 3TB**
SEGA
Lucha 3D

4. **House of the Dead 2**
SEGA
Pistola de luz y horror

5. **Power Stone**
CAPCOM
Lucha 3D acrobática y persecución



Juegos para una isla desierta

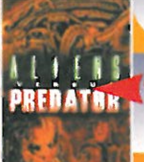
¿QUÉ CINCO JUEGOS TE LLEVARÍAS A UNA ISLA DESIERTA? ESTE MES LE PREGUNTAMOS A...
Guillem Caballé

Seguramente le reconocerás mejor por la voz que por su foto: ¿te acuerdas del programa de 40 Principales *Game 40*? Guillem era el encargado de llevar hasta tu receptor las últimas noticias sobre videojuegos.




1 Star Craft (PC)
Pero a ver cómo me conecto a la red desde la isla. ¡Me gusta jugar online!

2 Half Life (PC)
¡Me encanta meterle ballestazos a los rivales desde largas distancias!




3 Aliens vs. Predator (PC)
Aún no me lo he acabado, así que sería un buen entretenimiento en la isla.

4 Wip3out (PS)
De mi amiguete Carlos Ulloa. Muy buen juego. Por cierto, ¡le doy unas palizas...!



5 C&C: Tiberian Sun (PC)
No sólo porque sea un buen juego: ¡Kane, el malo, se parece mucho a mí!

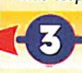
Los más jugados en ScreenFun




1 Pokémon
GAME FREAKS/NINTENDO – GB
¿Quién conseguirá primero los 150 pokémons? Rápido, ¿alguien tiene un balbasaur para cambiar?



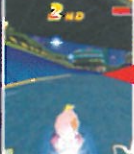
2 Crash Team Racing
SONY – PSX
Su facilidad de manejo ha logrado que hasta los más torpes se apunten a la competición.



3 Starcraft
BLIZZARD – PC
¡Por Adun y por Aiur! Ya sabemos manejar bien todas las razas. La sorpresa: ¡los zergs son buenos!



4 Aliens vs. Predator
FOX INTERACTIVE – PC
Se ha abierto la veda del alien en la red. "¡Esperad, no disparéis: ese pretoriano es para mí!".



5 Speed Freaks
SUNSOFT – PS
Pese a la fiebre Crash que sacude la Redacción, los pilotos veteranos siguen fieles a su Speed Freaks.









ScreenFun ¡SORTEO!

¡Tu juego favorito no sale en la lista? ¿Está muy abajo en la clasificación? ¡Ayúdale! Mándanos una postal votando a 5 juegos. ¡Sorteamos 5 juegos entre los participantes! Asegúrate de decirnos cuál quieres si te toca. SCREENFUN, ref.: Éxitos 6, apdo 14.151, 28080 Madrid

Así puntuamos en SCREENFUN

Todo bien ordenadito: las fichas de evaluación que encuentras en las páginas de SCREENFUN contienen toda la información que necesitas acerca de cada juego. En esta página te explicamos el significado de cada elemento.

Tantos juegos y tan poco dinero! Para que no malgastes tu paga en software aburrido, en SCREENFUN sometemos a todos los juegos nuevos a un profundo y exhaustivo chequeo. **Al final de cada una de estas revisiones, te detallamos en una ficha los resultados de nuestro chequeo, los datos técnicos y los requisitos más importantes sobre el juego.** En esta página encontrarás el significado exacto de estas informaciones. A propósito de la evaluación: en todo momento y a cada juego se aplicarán los mismos baremos. Otro dato importante: si no consta ninguna fecha, los juegos chequeados en este número salen al mercado en el mismo mes que la revista.

El Sistema

Dentro del rectángulo rojo indicamos el sistema en el que hemos probado el juego:

PC: MS-DOS y Windows
PS: Sony Playstation
N64: Nintendo 64
SAT: Sega Saturn
SNES: Super NES
GB: Game Boy
GBC: Game Boy Color

El rectángulo verde indica que el juego ya ha sido revisado para otro sistema en una edición anterior de la revista, por ejemplo:

* ya chequeado en SCREENFUN 12/98

En el rectángulo naranja se indica si está prevista otra edición del juego para tu PC o consola. Ejemplo: El juego *ScreenFun* (nombre inventado por nosotros) fue revisado en el número 11/97 para Playstation. La versión para PC esta en fase de pruebas, y los jugadores con Saturn tendrán que armarse de paciencia.

¿Español o Inglés?

Una '*E*' quiere decir que hemos chequeado la versión española; una '*I*', la versión inglesa. Si pone '*I/E*', se ha revisado la versión inglesa, aunque la versión española saldrá en breve.

PC | PS* | N64 | SAT | I/E

ScreenFun
Juego de acción para avanzados y expertos
6.470 pts. | Grabi-Soft | 1-8 Jug.
Min.: Pentium 90, 16 MB RAM, Joystick, Windows 95. *Rec.*: Pentium 200, 32 MB RAM, Joystick, Windows 95
Gráficos 10 | Sonido 10 | Jugabilidad 10
Gráficos excelentes en 3D, manejo sencillo, modo sofisticado para 2 jugadores.
¡Qué lástima! Sólo funciona en unPC con una potente tarjeta 3D.
Acción de alta calidad con un diseño gráfico de auténtico lujo. Un hueso duro para la competencia.
10

* ya chequeado en SCREENFUN 12/98

El precio

¡Aquí te decimos cuánta pasta tienes que soltar! Debido a que los precios varían según el punto de venta, indicamos siempre el precio de venta al público (P.V.P.) recomendado por el fabricante.

Si te mueves un poco para comparar los precios, con algo de suerte puedes encontrar alguna que otra ganga.

El fabricante

¿Quién lo hizo? Puede que los enterados reconozcan el nombre de un importante fabricante. Pero... ¡cuidado!, la marca, por muy bien que suene, no garantiza la calidad del juego.

Los jugadores

Aquí te enteras del número de personas que pueden jugar a la vez (siempre que tengas el número necesario de gamepads o joysticks). Damos por válido el que se pueda jugar de forma simultánea en PC con la pantalla dividida, en el sistema especial de Internet o a través de una red de PC.

Requisitos especiales

Los usuarios de PC encuentran aquí la información necesaria sobre el requerimiento mínimo de su equipo para que el juego funcione correctamente: '*Min.*' indica el equipamiento mínimo necesario, y '*Rec.*' significa las características recomendadas. Si tu ordenador no cumple estos requisitos, la diversión está en peligro. Si juegas con consola, sabrás si el juego necesita hardware adicional, como joypads especiales o memory cards.

Gráficos

¿Impactantes o sobrios? ¿Cuidados o desastrosos? Aquí sabrás como se evaluaron los gráficos en comparación con sus colegas de género jugando en un hardware normal.

Sonido

¡Damos notas a las notas! Efectos de música y sonido pueden inspirarte y hacerte ganar puntos extra, acompañarte simplemente o ¡aburrirte a muerte!

Diversión

En esta calificación te enterarás de si vas a tener diversión para rato... ¿Hay muchas variantes el juego?, ¿soluciones alternativas? ¿Algún editor para hacer creaciones propias...?

Lo que nos gustó

Éstas son las características que le han gustado al equipo SCREENFUN por encima de todo.

Lo que no nos gustó

Aquí ponemos los puntos débiles del juego: desde algunas pequeñas carencias hasta errores de bulto.

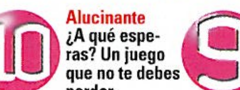
El resumen

Breve y conciso: El resumen cuenta en pocas palabras lo que puedes esperar del juego.

La nota SCREENFUN

Al final nos ponemos serios y severos. La nota te dice cuánta diversión te va a proporcionar el juego. La máxima puntuación la tendrán los juegos que consigan el 10; la mínima se puntúa con 1.

Las notas de SCREENFUN




10 – Alucinante
¿A qué esperas? Un juego que no te debes perder.




9 – Sobresaliente
Casi perfecto. Hazte con él, porque no hay muchos así.



8 – Notable
La compra no es obligatoria, pero desde luego, merece la pena.



7 – Muy bien
Un buen compañero para los ratos libres.

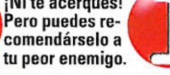
6 – Bien
Es interesante por el tema o algún pasaje en particular.

5 – Aprobado
Aquí está el límite: sólo sirve para fans del género.

4 – Insuficiente
No merece la pena. Sigue ahorrando para otro juego.



3 – Mal
¿En qué estarían pensando los creadores al diseñarlo?

2 – Muy mal
¡Ni te acerques! Pero puedes recomendárselo a tu peor enemigo.

1 – Basura
¡Auténtica basura informática! No lo aceptes ni regalado.

Los géneros

¿Un juego de rol con un toque de aventura o un jump & run de estrategia? Para que no te hagas un lío, en este diccionario te presentamos los más importantes géneros con los que puedes encontrarte.

Aventura
Aventuras son juegos para el 'coco', enmarcados dentro de una historia de suspense. Entre los clásicos se encuentran 'El día del tentáculo' y la serie 'Monkey Island'.

3D-shoot
Acción de disparos vertiginosa desde una perspectiva de primera persona. Entre los mejores y más destacables están el precursor 'Doom' y además, 'Jedi Knight', 'Turok', 'Unreal' o 'Forsaken'.

Lucha
¿Quién es el primero en tumbar al adversario? Los éxitos como 'Virtual Fighter', 'Tekken' o 'Street Fighter' son más divertidos cuando se juega con un amigo.

Deporte
Fútbol, fórmula-1 o hockey sobre hielo: se pueden simular un sinfín de deportes. Excelentes las series 'FIFA', 'NHL' y 'NBA'.

Vuelo
¿Te gusta volar? Entonces vas a disfrutar como un loco con simuladores como 'EF 2000', 'Longbow 2' o la serie futurista 'Wing Commander'.

Velocidad
Los juegos de carreras son un mundo aparte. Recomendamos 'Gran Turismo', 'Grand Prix 2', 'Mario Kart 64', 'Fórmula 1 97' y 'Wave Race 64'.

Rol
Con un elenco de héroes atraviesas países lejanos y luchas contra terribles monstruos. Como referencia hay que indicar 'Final Fantasy VII' y los juegos 'Ultima'.

Jump & Run
Aquí necesitas buena coordinación, reflejos e inteligencia. Algunos de los mejores representantes son 'Super Mario 64', 'Crash Bandicoot' y la serie 'Sonic'.

Estrategia
Un buen sentido táctico y planificación son indispensables. Los más destacados de este género son 'Command & Conquer', 'SimCity' y 'Age of Empire'.

Mix
Hay juegos que no se pueden clasificar de forma exacta. En este grupo entran, por ejemplo, 'Tetris', 'Star Wars Monopoly' o 'Swing'.

BOUTIQUE SCREENFUN

REALICE SUS PEDIDOS POR TELÉFONO:
91 436 66 00
902 10 30 10



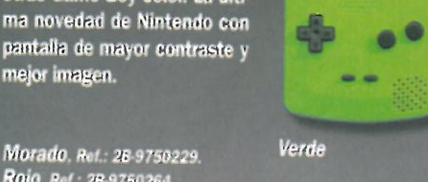
NUEVA GAME BOY CON PANTALLA A COLOR

Esta nueva Game Boy incorpora un Display de alta definición con hasta 56 colores simultáneos en pantalla de una paleta de 32.000 colores. Es compatible con todo el catálogo de juegos, incluida la Game Boy cámara. De tamaño bolsillo y con un puerto de comunicaciones por infrarrojos para intercambio de datos con otras Game Boy color. La última novedad de Nintendo con pantalla de mayor contraste y mejor imagen.


Morado


Rojo


Amarillo




Verde


Azul

Morado transparente

Morado, Ref.: 2B-9750229.
Rojo, Ref.: 2B-9750264.
Amarillo, Ref.: 2B-9750266. *Verde*, Ref.: 2B-9750267.
Azul, Ref.: 2B-9750268. *Morado transparente*, Ref.: 2B-9750230.
P.V.P.: 12.990 PTA. € 78,07

GAMEBOY



R-TYPE DX
Ref.: 2B-9750254,
P.V.P.: 5.390 PTA.
€ 32,39



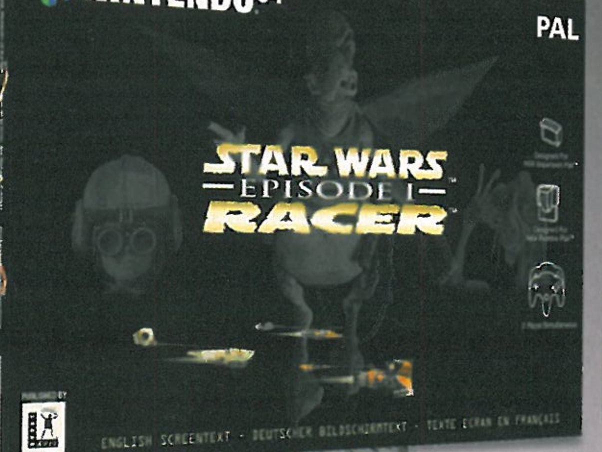
CONKER'S POCKET TALES
Ref.: 2B-9750255,
P.V.P.: 5.390 PTA.
€ 32,39



SUPER MARIO BROS DELUXE
Ref.: 2B-9750252,
P.V.P.: 5.390 PTA.
€ 32,39

F-1 WORLD GRAND PRIX
Ref.: 2B-9750251,
P.V.P.: 5.390 PTA.
€ 32,39





STAR WARS PAK

Consola Nintendo con procesador de 64 bits. Con sonido de calidad CD, ofrece la posibilidad de conectar hasta 4 mandos sin adaptador opcional. Revolucionario mando con joystick analógico especialmente diseñado para los juegos 3D. También incluye el juego de Star Wars Episode I Racer, un cable euroconector y la suscripción gratuita al club Nintendo.

Ref.: 2B-9750247,
P.V.P.: 24.995 PTA. € 150,22



F-1 WORLD GRAND PRIX
Ref.: 2B-9750260,
P.V.P.: 8.540 PTA. € 51,33



MARIO PARTY
Ref.: 2B-9751024,
P.V.P.: 8.990 PTA. € 54,03



COMMAND & CONQUER
Ref.: 2B-9750259,
P.V.P.: 8.540 PTA. € 51,33

LOS GASTOS DE ENVÍO, EMBALAJE Y SEGURO SON DE 595 PTA



Dino Crisis

¡Esto es caza mayor! Los dinosaurios de Capcom andan sueltos, y el premio gordo de la cacería ¡eres tú!

Regina: una japonesita pop de pelo teñido, cimbreantes caderas y uniforme ajustado. Tiranosaurus Rex: una bestia de ocho metros, con mandíbulas grotescamente grandes y repletas de dientes. Son los personajes estrella de *Dino Crisis*, un clónico del *Resident Evil* que tiene dinosaurios en el papel de los monstruos. La ambientación no es igual de inquietante que en *RE*, pero los sobresaltos y la tensión están garantizados. Tres finales (cada uno con sus correspondientes recompensas, en forma de opciones secretas) y diferentes escenas intermedias en función de los caminos que elijas durante la partida, hacen de éste el título ideal para saciar tu hambre de horror hasta que llegue la próxima entrega de la serie *Resident Evil*.

Los escenarios prerrenderizados han sido sustituidos por polígonos 3D. Éstos no tienen tanto detalle y definición como aquéllos, pero permiten movimientos de cámara efectistas y tiempos de carga más breves: ¡una bendición! Además, gracias a esto, los objetos con los que interactúas (como las típicas cajas que hay que mover para abrirte paso) están mejor integrados con el resto, y ya no los descubres al primer vistazo. **Mientras que el aspecto de los personajes no ha evolucionado demasiado respecto a títulos anteriores, los dinosaurios son una revelación:** ¡qué belleza de movimientos, qué realismo! ¡Si es que da gusto ver cómo te apresan, mastican y zarandean con sus fauces! La sangre mana a borbotones... ¡Esos bocados deben de doler mucho!

La acción en *Dino Crisis* consiste en correr como una posesa con un bicharraco hambriento pisándote los

Si activas las barreras láser, los velocirraptores no podrán atraparte, ¡pero tú si que puedes dispararles a placer! La alta tecnología está de tu parte.

¡Corre, Regina, corre! ¡Y no mires atrás, que ya sabes lo que viene persiguiéndote!

Mezclando objetos

El sistema de combinación de objetos de *Resident Evil* se ha aprovechado a fondo en *Dino Crisis*.

Con las mezclas obtienes medicinas y dardos diferentes que nunca aparecerían de forma normal en las cajas de provisiones. Tendrás que experimentar y probar los efectos de cada combinación tú mismo. Por ejemplo, según la combinación empleada, un dardo puede ralentizar, dormir o incluso matar a un dinosaurio. ¡Todo depende de la potencia de la mezcla!

Los diferentes componentes químicos te valen para potenciar otros objetos.

Si mezclas el Dardo S++ *con el* Medi Pak S++, *conseguirás un dardo de potencia definitiva, capaz de tumbar incluso al dinosaurio más agresivo.*

talones. Sobrevivir es difícil: un velocirraptor corre más que un zombi tambaleante, y es un depredador de primera: cuando crees que ya estás a salvo, esas condenadas fieras derriban la puerta que habías cerrado y se te echan encima: ¡ñam, ñam! Además, son capaces de dejarte desarmada, tirarte al suelo de un coletazo o darte caza siguiendo el rastro de sangre que dejan tus heridas. **Para compensar este incremento de ferocidad en los adversarios, se ha mejorado el sistema de control:** giros de 180º y la posibilidad de caminar y apuntar al mismo tiempo. Pero aun así, sigue siendo insuficiente. Hasta que no asumas tus limitaciones y encuentres las mejores tácticas de combate, prepárate para ser pasto de los lagartos en más de una ocasión, ¡y nada de excesos con el gatillo, que la munición está limitada!

Aparte de evitar que te muerdan el trasero, el resto del juego consiste en encontrar armas, botiquines de primeros auxilios y llaves para abrir puertas, sin olvidar los puzzles habituales del género. Apenas nada nuevo bajo el sol, si bien tampoco es una pega muy grande. Después de todo, tampoco se espera mucho más del *Resident Evil 3*, y es uno de los juegos más deseados del momento.

***Dino Crisis* es una excelente incorporación a la juegoteca de terror de la Playstation,** que no para de crecer, ¡y para bien! La única objeción es que el estilo de juego es muy conservador: está muy visto. Aprovechando que se sale de la historia del *Resident*, lo suyo habría sido que Capcom hubiese probado a experimentar con más innovaciones.

¡Es hora de demostrar a esas lagartijas quién manda aquí!

¡Ese científico está en peligro! Los gases venenosos de la cámara acabarán con él enseguida. ¿Podrás neutralizarlos a tiempo?



¡Menuda boquita luce la criatura! A los raptors les gusta sorprenderte apareciendo por los lugares más insospechados.

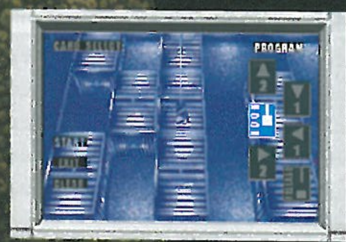
CONSEJOS

Algunos bonus secretos

- A medida que vas viendo los diferentes finales del juego, en el armario de Regina aparecen nuevos uniformes, desde el modelito militar al de mujer primitiva. Esto de cambiar los vestiditos recuerda sospechosamente a jugar con la Barbie...
- Si terminas la aventura en menos de cinco horas, aparecerá el modo de juego *wipeout*, muy similar al modo *EX* de *Resident Evil 2* para PC. Te sueltan en una zona llena de dinosaurios, con tiempo limitado y poca munición. ¡Buena suerte en la cacería! Si es que no acabas tú cazada antes...
- A partir de la segunda vez que juegues, verás algunos cambios. Varía por ejemplo el contenido de las cajas de emergencia de colores, y algunos objetos han cambiado de lugar.
- Si te lo acabas sin usar la opción de *continue*, aparecerá una pantalla de relax en tu monitor.



El Tiranosaurus Rex no es demasiado astuto, pero, ¿quién necesita serlo cuando se es del tamaño de una casa? Corre y no intentes el truco de quedarte quieta, ¡no funciona!



Muchos acertijos hay que resolverlos ante la pantalla de un ordenador.



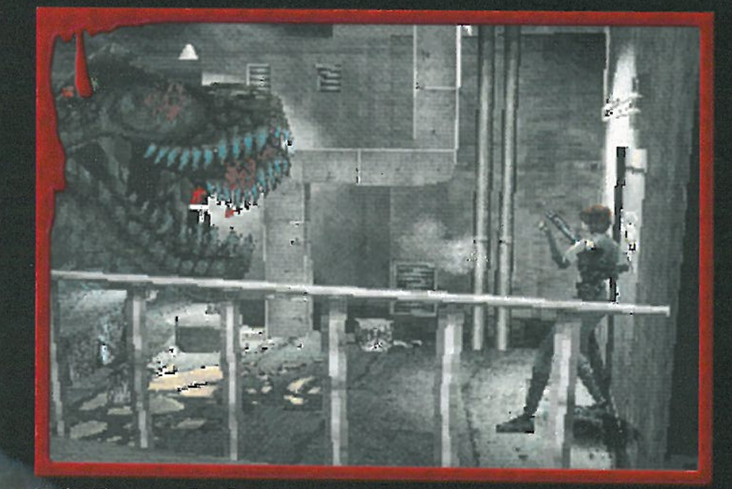
Regina es una líder nata: sus colegas le piden que tome las decisiones importantes.



Cuanto más fiero el dino, más potente la munición que utilizar: ¡granada de fuego!



¡Vienen por parejas! Menos mal que Regina es una tiradora de primera.



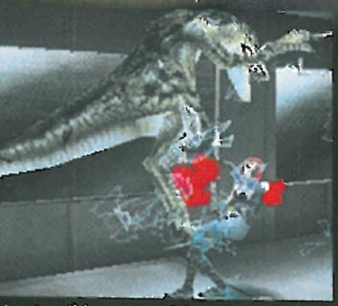
¡Aquí está nuestro dino favorito! notarás que se está acercando por las sutiles vibraciones del Dual Shock. ¡Pero el susto cuando aparezca te lo vas a llevar igual!



Este maletín gordo te supone la resurrección, en caso de que los dinos acaben contigo.



Lleva siempre contigo el Medi Pak S++. Restablece toda tu salud al completo.



¡Las temibles garras del raptor en acción! Para ser tan grande, es bastante ágil.



Si puedes evitar el enfrentamiento, mejor. Hay que intentar ahorrar munición.

PC | **PS** | N64 | DC | I

Dino Crisis

Horror jurásico para avanzados.

8.490 Aprox.	Capcom/Virgin	1 Jug

- Memory Card, Dual Shock

Gráficos 9 | **Sonido** 8 | **Jugabilidad** 8

☺ Sangre. Dinosaurios. Angustia. Diferentes caminos. Buen uso del Dual Shock.

☹ Clónico de *Resident Evil*. Sin control analógico. Sólo un personaje.

Junto a *Silent Hill*, la mejor alternativa a *RE*, ¡y tu ocasión de protagonizar *Parque Jurásico*! 8

Texto: Gabriel Pérez-Ayala / Christian Henning





Los dos rivales frente a frente: Squall y Seifer llevan sus diferencias hasta las manos.

FINAL FANTASY VIII

La anterior entrega, 'Final Fantasy VII', se ha convertido en uno de los más notables best-seller de Playstation. La octava parte tenía el listón muy alto... ¿Ha dado la talla?

Final Fantasy VIII es, gráficamente, el mejor juego de rol que vas a encontrar nunca para la Playstation. Ha rozado el límite. Precisosos paisajes, personajes estilizados y una plétora de monstruos e invocaciones te van a regalar la vista hasta el éxtasis. Con más de 60 minutos de escenas de vídeo renderizadas en alta resolución, es normal que el juego se extienda a lo largo de 4 CDs. ¡Te va a costar mucho tiempo acabártelo! Este aspecto ha mejorado mucho con respecto a *Final Fantasy VII:* a los enemigos, por ejemplo, se les ha añadido una animación de derrota. Ahora, antes de desaparecer tras recibir el golpe de gracia, se desploman al suelo de manera realista: ¡es muy satisfactorio derribar a un monstruo volador con un solo disparo!

Es en el diseño de los personajes donde empiezan las objeciones: Rinoa, Seifer, Squall... todos parecen sacados de un episodio de *Sensación de vivir*: jovencitos, guapos y vestidos a la moda. Está bien que haya uno o dos personajes así, pero, ¿todos? ¿Dónde se han dejado la variedad? Eso, por no hablar de que a muchos jugadores les gustaba más la estética caricaturesca que presentaban en *FFVII*. Parece una tontería, pero si vas a tirarte más de 60 horas jugando con ellos, más les vale que te resulten, como mínimo, simpáticos, ¿no?

Y por ahí anda el segundo problema del juego: **la historia no termina de enganchar, y si lo consigue es sólo porque te has propuesto con todas tus fuerzas que lo haga**. Probablemente el culpable sea Squall, un tipo muy guapín, pero antipático y grosero a más no poder. ¿Cómo se les ha ocurrido poner a semejante sujeto de protagonista? Tal vez las chicas le perdonen su actitud chulesca y sus malos modos (¿será que ahora les gustan así?), pero es dudoso que el personal masculino le soporte sus desplantes. El resto del reparto, aunque de aire pijo, es más atrayente. Pero no esperes que cada uno tenga su propia historia personal bien desarrollada, porque aparte del rollo del Seifer con Edea y el anticipado y predecible lío de Squall con Rinoa, no hay demasiado de donde sacar, ¡qué petardo...!

Estas consideraciones serían triviales si se tratase de un jueguecillo de rol cualquiera. ¡Pero es que es *Final Fantasy!* La emotividad y la trama cautivadora es lo que marcaba la diferencia con el resto. A Square le ha quedado todo muy bonito, pero debería haber cuidado más la historia.

No se puede enlazar al Guardián de la Fuerza Odin. Es uno de los cuatro guardianes especiales que hay en el juego, que funcionan de otra manera.

Squall Leonhart
Apuesto, fuerte, valiente, y muy chulillo. Ell líder del equipo.

Rinoa Heartilly
La más mona de todas. Rinoa está loquita por Squall. ¡Pobre!

Seifer Almasy
El rival de Squall. Era bueno, pero le sedujo el Lado Oscuro.

Zell Dincht
El festivo Zell es un experto en artes marciales ¡a puño limpio!



¡Cielos! ¿Qué le pasa a Irvine? ¿Qué clase de hechizo le acaban de hacer?



El efecto de las invocaciones es tan dramático como siempre.

La Ragnarok es un medio de transporte rápido, seguro y eficaz.

INFO

Origen de 'Final Fantasy'

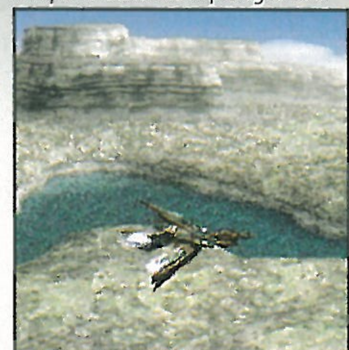
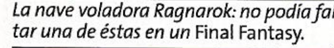
La serie de rol más popular entre las consolas nació en el año 1987, en Japón. La por entonces pequeña desarrolladora Square necesitaba un éxito de la talla del famoso *Dragon Quest* de Enix. Así nació *Final Fantasy* para el Famicom (NES). Desde entonces, cada nueva edición ha ido a más. Con *FFVII* (en PSX y PC), Square abandonó a Nintendo (que le exigía la exclusividad de la serie para sus plataformas) y vendió tres millones de unidades en Japón en sólo dos días. Existen otros juegos inspirados en la saga, como *Final Fantasy Tactics* o *Chocobo Dungeon*, pero en España nos tendremos que conformar con *Chocobo Racing*. ¿Qué pasa, que no merecemos más?


El primer Final Fantasy*, de NES (1987).*


Sigue siendo el mejor de la serie: Final Fantasy VI *para la Super Nintendo.*


Final Fantasy VII *dio el salto a los 32 bits. La traducción española era horrible.*


Los chocobos también aparecen en FFVIII*, aunque no tienen tanto protagonismo.*



La nave voladora Ragnarok: no podía faltar una de éstas en un Final Fantasy*.*



¡Perfecto! Squall realiza el movimiento final de su ataque-límite *con precisión.*


El mapa puede adoptar tres tamaños diferentes. Funciona como el de FFVIII*.*

Rinoa y Squall: ¡pero bésala ya de una vez, cretino!

A sabiendas de que el argumento es el más flojo de la saga, se antoja un poco inoportuno que hayan elegido esta octava edición para hacer experimentos con el sistema de juego. **Hay muchas innovaciones, pero es discutible que sean para mejor.** Los menús de estado e inventario, con una pantalla específica para casi cualquier cosa que que quieras modificar, son un lío. Te vas a tirar bastantes horas de juego navegando por ellos y gestionando las habilidades de cada miembro del grupo. Al principio es distraído, pero hay que regresar a ellos tan a menudo que te hartas. ¡Queremos jugar, no perder el tiempo con esto! El nuevo sistema de magia, basado en el concepto de *extracción*, se traduce en largos combates, durante los cuales no paras de extraer y extraer para intentar poner a tope tus reservas de hechizos y potenciar así los enlaces al máximo. Repetir lo mismo una y otra vez: ¿qué tiene eso de divertido? **Las invocaciones se disfrutan sólo las primeras veinte veces que las ves, aproximadamente.** Cuando ya llevas cincuenta, empiezas a preguntarte por qué no habrán puesto alguna opción para abreviarlas.

En cuanto al sonido, le pasa lo mismo que a los otros *Final Fantasy*. La música es una delicia, acompaña de maravilla y da gusto oírla. Pero los efectos de sonido van muy justitos, y sigue sin haber voz. Habríamos preferido menos diálogos y escenas de vídeo si así se pudieran escuchar a los personajes hablando... ¡Por no haber, no hay ni gritos de guerra en las batallas! Ya les vale.

Pese a todos estos defectos, más achacables a expectativas frustradas que a otra cosa, *FFVIII* es un juego bastante bueno. No el mejor ni el más jugable, pero sí el más espectacular. Seguro que se convierte en otro superventas, ¡aunque no se lo merece!

Texto: K. Gollert/Gabriel Pérez-Ayala


PC | PS | N64 | DC | E

Final Fantasy VIII

Rol espectáculo para avanzados

9.990 ptas. | Square/Sony | 1 jugador

- Memory Card, Dual Shock

Gráficos 10 | Sonido 7 | Jugabilidad 6

Súper gráficos y efectos visuales a chorros. Muchas horas de juego. Música.

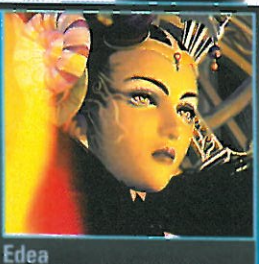
Demasiada labor de gestión y reglas complicadas. Efectos sonoros. Squall.

Un grandioso espectáculo, pero la jugabilidad se resiente. Los incondicionales lo disfrutarán. 7


Selphie Tilmitt
Pizpireta y vivaracha. Parece infantil, pero es toda una mujer.


Quistis Trepe
El ama del látigo. Enseñó a Squall todo lo que sabe.


Irvine Kinneas
Francotirador. Muy golferas y mujeriego. Le tira los tejos a Selphie.


Edea
La misteriosa bruja mala. Su especialidad: el lavado de cerebro.



CTR
CRASH TEAM RACING

Con el lema "todo vale" por bandera, salen a la pista a por todas. Crash Bandicoot y compañía son unos auténticos gamberros: te lo pasarás en grande compartiendo sus travesuras.

Aquí tienes a los ocho personajes del juego preparados para la salida. Fíjate en la cara de gamberretes que ponen.

Crash Bandicoot y compañía están como locos con sus coches nuevos. Eso sí, no se distinguen por jugar limpio: tratándose del contrario, si es necesario lanzarle una bomba, un misil teledirigido o dejarle sembradito el terreno de cargas de dinamita, pues... ¡adelante!

Así es el nuevo juego de carreras de Sony: **quince fascinantes circuitos donde te esperan todo tipo de sorpresas, la mayoría no muy agradables.** Para que te hagas una idea: irás a toda velocidad por un castillo, por las frías aguas del polo, cavernas, alcantarillas, tubos subterráneos en el agua, en el interior de un templo, por una mina, en el aire, en el mar... Y ¿qué encontrarás en el interior? Pues desde unas terribles arañas gigantes hasta plantas carnívoras, barrizales, lenguas de fuego, focas con ganas de darte un buen achuchón, rodillos aplastantes... Pero eso no es nada: lo peor serán tus compañeros de carrera que te lanzarán de todo, ¡y ahí estas tú para defenderte, porque en *Crash Team Racing* todo está permitido!

Los circuitos están plagaditos de cajitas con ítems (las rojas con una interrogación): tienes que romperlas para coger el extra que contiene. Puede ser un torpedo teledirigido (debes lanzarlo cuando veas a tu enemigo; si no, no acertarás), bombas (sólo valen si las lanzas en línea recta), efecto inmunidad (si golpeas a tu enemigo mientras lo tienes, le dejarás alelado), turbo (además de fastidiar al enemigo hay que pisar bien el acelerador), cajas de dinamita (las dejas en mitad

Mira cómo se nota el efecto de tus ruedas sobre el hielo... Si quieres notarlo aún más, activa el turbo: ¡estás a punto de llegar a la meta!

INFO
'Crash Team Racing' vs. 'Speed Freaks'

Gráficos: Empate. Los de *Crash* son más bonitos y coloridos, pero en *Speed Freaks* tienen más velocidad.
Escenarios: Gana *Crash*. Más numerosos y con un delicioso toque de locura. Esas plantas carnívoras son un puntazo.
Personajes: Gana *SF*. Más expresivos, y con más personalidad. Es una gozada verlos gesticular en los adelantamientos.
Modos de juego: Gana *Crash*. Gracias al modo *batalla* (plagio escandaloso de *Mario Kart*) y de *aventura*. Además, dos jugadores pueden competir contra pilotos computerizados.
Sistema de juego: Gana *SF*. El turbo recargable es mucho más divertido que las manzanas, y el estilo de conducción, aunque más difícil, proporciona más satisfacciones a largo plazo. ¡Aquí ganan los mejores conductores, no sólo los ítems!
Ítems: Gana *Crash*. Más variados y divertidos, aunque recuerdan demasiado a los de *Mario Kart*. Además, tiene ítems específicos para su modo *batalla*.
Sonidos: Gana *Crash*. Melodías más alegres y acordes con el espíritu del juego. En la última vuelta, el ritmo se acelera.
Resultado: En multiplayer, gana *Crash*. En solitario, gana *SF*.

¡Impúlsate, campeón! Las rampas aceleradoras del suelo te serán de gran ayuda, sobre todo en los grandes saltos, como el de la imagen.



¿Qué? ¿Haciendo un descansito para observar el paisaje? Te aconsejamos no hacer muchas paraditas, aunque vayas el primero, o serás visto y no visto.

consejos

- Si vas el primero en la carrera y tienes un misil, no lo tires sin más. Resérvalo para cuando alguien consiga adelantarte.
- En el modo batalla, en el que la velocidad no es esencial, usa el derrape de frenos. Es más útil que el derrape de salto para cambiar la orientación del kart.
- Algunos circuitos tienen curvas pronunciadas desprovistas de vallas de protección. Si te sales, caerás al agua o al vacío. Memoriza dónde están esas curvas y, ¡sacrilegio!, usa el freno. Perderás menos tiempo.
- Los objetos que se dejan caer (cajas de dinamita y pociones) pueden usarse para bloquear la trayectoria de un misil o bomba rodante que esté a punto de alcanzarte. Incluso puedes lanzar una bomba rodante hacia atrás para interceptar un misil.
- Si vas muy retrasado, busca las armas más mortíferas (misiles, bola eléctrica rastreadora y reloj). Deshazte de cualquier otra cosa si vas a coger una caja de ítems.

Sí, sí, vas el primero, pero como te caigas después de la rampa...

En el circuito Tiny Arena *no despegarás el dedo del botón de salto.*

Coge esa caja que tienes delante: ¡necesitas un ítem ya!

La división de la pantalla en el modo de dos jugadores no perjudica la visión del circuito.

del camino y, si tu enemigo se choca con ellas ¡que le pillen confesado!) y botellas explosivas. Para ganar, deberás esquivar los golpes sucios de tus competidores a la vez que intentas ponerles todas las trampas posibles. Además, encontrarás manzanas y cajas rojas (sin interrogación) que contienen manzanas. Si reúnes diez, tus armas tendrán más fuerza.

***Crash Team Racing* es un juego de lo más desparramante, donde cuentan la destreza y el ingenio tanto como tus habilidades al volante.** No te aburrirás, porque tiene un montón de circuitos y todos son muy completos. Además, cuenta con un modo *battle,* donde el duelo es cara a cara y tienes que dejar KO a tu contrincante. Y, por si fuera poco, incluye el modo *aventura,* donde *rularás* por un enorme campo realizando un montón de pruebas para conseguir puntos a modo de jump&run.

Los gráficos están muy trabajados, y los escenarios, los ítems, los protagonistas y la ambientación resultan por momentos simplemente geniales. *Crash Team Racing* es uno de esos juegos para gente de todas las edades: pueden jugar padres con hijos y, si nos ponemos, ¡hasta el abuelo! Es tal su variedad que tarda mucho en cansar; eso sí, para disfrutarlo a tope es necesario que te conviertas en un auténtico gamberro. ¡Toma torpedo!

Texto. Elena Castellanos.

PC | **PS** | N64 | PS | I

Crash Team Racing
Lucha 3D para expertos

8.490 pts. | Sony | 1-4 jug.

- compatible Virtual Memory, Arcade Stick

Gráficos 8 | **Sonido** 8 | **Jugabilidad** 9

☺ Mucha variedad en los circuitos, extras divertidos y un original modo aventura.

☹ Poca sensación de velocidad. Los ítems son una clara copia de *Mario Kart.*

Un divertido juego de carreras donde el desparrame cuenta más que la velocidad. 8

¡Madre mía, qué careto! Menos mal que los mordiscos no están permitidos.



Age of Empires II

En el competitivo mundo de la estrategia en tiempo real, es muy difícil destacar. 'Age of Empires' lo hizo, y ganó así muchos seguidores en poco tiempo. ¡Esta nueva entrega no les va a defraudar!

¡Imponente! Ahora, los elefantes de guerra son unidades exclusivas de los persas.

Barracas: la infantería se produce aquí. Construir las barracas es condición indispensable para poder crear otros edificios militares, como los establos o el campo de arqueros.

Molino: los campesinos pueden depositar aquí la comida que han recolectado. También sirve para investigar tecnologías relacionadas con las mejoras agrícolas.

Trebuchet: estas formidables máquinas de asedio derriban los muros más resistentes. A diferencia de las catapultas, ya no se pueden mover una vez desplegadas.

Más estratégico que antes: las unidades tienen ahora un elaborado menú de órdenes para sacar provecho a su mejorada Inteligencia Artificial.

La segunda parte de *Age of Empires (AoE)* entra por los ojos: grandes edificios (de aspecto que se adecua a la cultura a la que pertenecen), murallas imponentes, mapas variados y ejércitos que marchan en perfecta formación militar. El sonido tampoco ha querido quedarse anticuado, y cada pueblo (13 en total) tiene su propio conjunto de voces: ¡oír el parloteo de los campesinos japoneses es muy gracioso! Habría sido de agradecer que, además, cada tipo de unidad tuviera sus frases propias, pero no se puede tener todo. Las campañas han mejorado en emoción y narración, y cuando en mitad de una caótica lucha un soldado anuncia que "el duque de Anjou ha sido abatido en el campo de batalla", no puedes sino exclamar: "¡Malditos canallas, vengaremos su muerteeeee!".

Si el primer *AoE* era un jaleo, su segunda parte lo es aún más: **hay tantas unidades distintas y tecnologías para investigar que es fácil perderse.** "¿Donde había dejado yo a mis ballesteros? Creo que los metí en una torre de vigilancia... ¿pero en cuál?". Sin olvidarse de la situación clásica: "¡Me están atacando! ¡Rápido, hay que movilizar a todo el ejército! Ah, no; era sólo un arquero despistado del enemigo...". El minimapa no ayuda mucho para determinar la magnitud de un ataque, y algunos escenarios son tan grandes que se te hace muy difícil estar en todas partes a la vez y gestionarlo todo. Y éste es un juego en el que tienes que hacer precisamente eso: manejar los atajos de teclado como si fueran un piano, y tener el don de la ubicuidad (esto es, estar en varios sitios a la vez). **Si no eres un experto del primer *AoE*, su segunda parte puede ser una experiencia demasiado desbordante.** ¡Pero si eres un veterano, vas a gozar como nadie! Tan pronto dominas las opciones que el juego pone a tu disposición, las cosas fluyen con la agilidad necesaria. El nuevo sistema de órdenes y formaciones te permite un control total e inteligente de tus unidades. Tienes un botón para localizar rápidamente a los campesinos ociosos, y otro para hacer que se refugien en la casa más cercana si les atacan. Cuando pasa el peligro, recuerdan perfectamente lo que estaban haciendo y se reincorporan ellos solitos a sus tareas. A pesar de todo, es inevitable que las campañas sean un auténtico infierno de dificultad, porque por muy bueno que seas gestionando recursos, la computadora tiene ventaja: ¡sabe exactamente lo que tiene que hacer, y lo hace de manera instantánea!

Las batallas son ahora más complejas, y con muchísimas más unidades en liza. A diferencia de otros juegos de estrategia en tiempo real que presumen de ejércitos enormes (*Crónicas de la Luna Negra* y *TA: Kingdoms* vienen a la mente), en *AoE II* la Inteligencia Artificial y el sistema de control son lo bastante elaborados como para permitir manejarlas con eficacia, ¡aunque no es algo que se consiga tan fácilmente!

Ánimo y... ¡todos a la batalla!

Texto: Gabriel Pérez-Ayala y V. Weitz.

TUTORIAL

La campaña de tutorial te da total libertad para elegir el escenario de aprendizaje que mejor se adapte a tus conocimientos del juego. Si no has jugado nunca a *Age of Empires*, empieza por la primera misión y ve completándolas en orden. Pero aunque seas un veterano, deberías al menos acometer los dos últimos escenarios antes de atreverte con las campañas completas. Si no dominas a la perfección todos los nuevos conceptos que se han incorporado en *AoE II*, descubrirás que es muy difícil ganarle a la máquina. Por cierto, el tutorial está ubicado en Escocia. ¡William Wallace, tienes otra oportunidad!

En los asedios, las máquinas de guerra cobran un nuevo protagonismo.

Granjas, canteras y campamentos de leñadores son la base de tu economía.

PC | PS | N64 | DC | E

Age of Empires II

Estrategia histórica en tiempo real para expertos

7.990 pts. | Microsoft | 1-8 jug. (red)

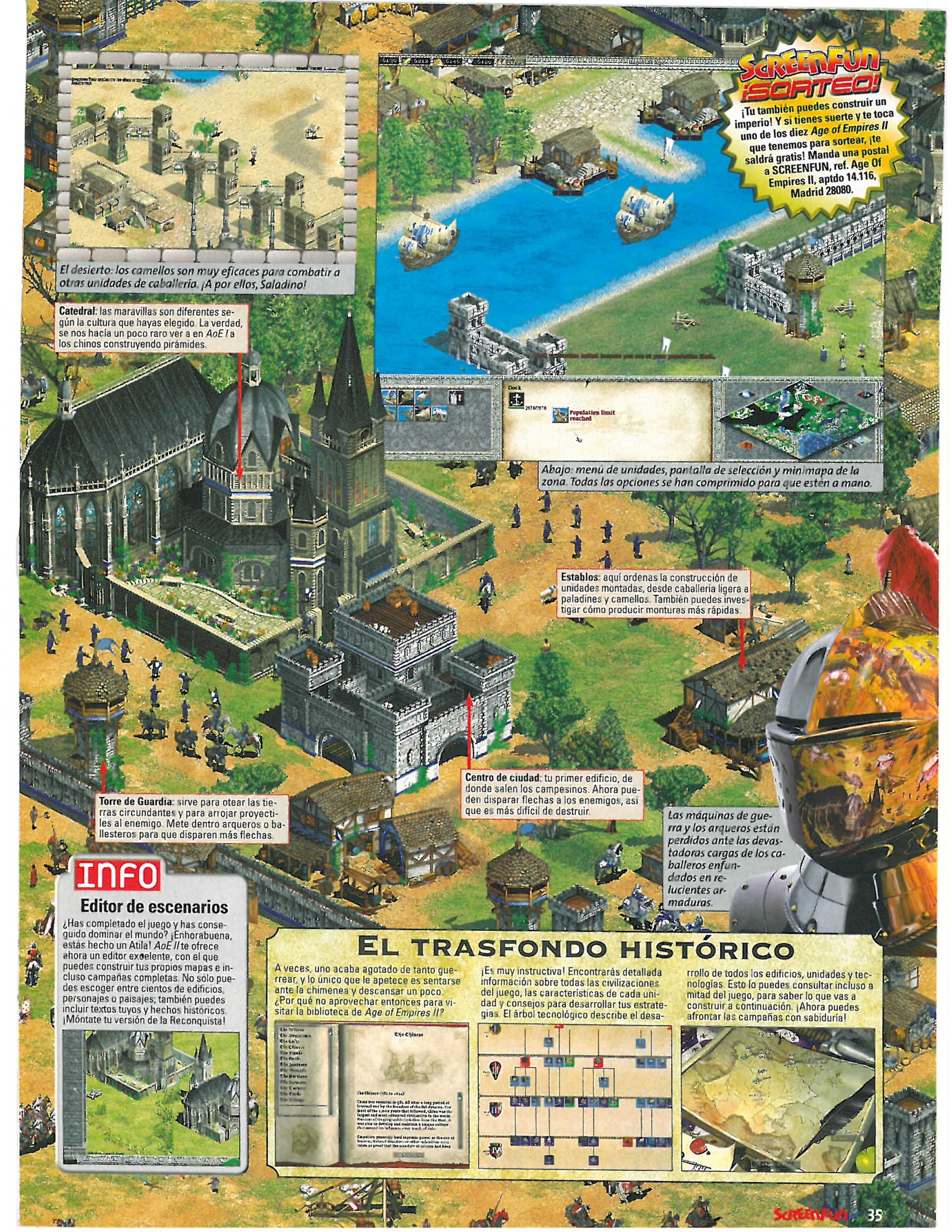
Mín.: Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, 200 MB HD. *Rec.*: Pentium 200, 64 MB RAM, Win 95, 200 MB HD.

Sonido 9 | Diversión 9 | Rapidez 8

☺ Campañas emotivas y bien narradas. Interfaz mejorada. Diplomacia. Voces.

☹ Batallas muy largas. Se favorece demasiado el juego defensivo.

Un paso más en la conquista de las civilizaciones. Un juegazo con sabor histórico. 9



El desierto: los camellos son muy eficaces para combatir a otras unidades de caballería. ¡A por ellos, Saladino!

Abajo: menú de unidades, pantalla de selección y minimapa de la zona. Todas las opciones se han comprimido para que estén a mano.

Catedral: las maravillas son diferentes según la cultura que hayas elegido. La verdad, se nos hacía un poco raro ver a en *AoE I* a los chinos construyendo pirámides.

Establos: aquí ordenas la construcción de unidades montadas, desde caballería ligera a paladines y camellos. También puedes investigar cómo producir monturas más rápidas.

Centro de ciudad: tu primer edificio, de donde salen los campesinos. Ahora pueden disparar flechas a los enemigos, así que es más difícil de destruir.

Torre de Guardia: sirve para otear las tierras circundantes y para arrojar proyectiles al enemigo. Mete dentro arqueros o ballesteros para que disparen más flechas.

Las máquinas de guerra y los arqueros están perdidos ante las devastadoras cargas de los caballeros enfundados en relucientes armaduras.

INFO

Editor de escenarios

¿Has completado el juego y has conseguido dominar el mundo? ¡Enhorabuena, estás hecho un Atila! *AoE II* te ofrece ahora un editor excelente, con el que puedes construir tus propios mapas e incluso campañas completas. No sólo puedes escoger entre cientos de edificios, personajes o paisajes; también puedes incluir textos tuyos y hechos históricos. ¡Móntate tu versión de la Reconquista!

El trasfondo histórico

A veces, uno acaba agotado de tanto guerrear, y lo único que le apetece es sentarse ante la chimenea y descansar un poco. ¿Por qué no aprovechar entonces para visitar la biblioteca de *Age of Empires II*? ¡Es muy instructiva! Encontrarás detallada información sobre todas las civilizaciones del juego, las características de cada unidad y consejos para desarrollar tus estrategias. El árbol tecnológico describe el desarrollo de todos los edificios, unidades y tecnologías. Esto lo puedes consultar incluso a mitad del juego, para saber lo que vas a construir a continuación. ¡Ahora puedes afrontar las campañas con sabiduría!

Pokémon

Tras un éxito abrumador en Japón, por fin caminan entre nosotros los pokémon. ¡No te los pierdas!

De donde salen los pokémon? Nadie lo tiene muy claro, pero el mundo está lleno de ellos. Viven felices en prados, oscuras cuevas, manantiales y océanos. Poseen habilidades sorprendentes, que van desde rayos fotoepilépticos hasta hipnosis. **Están divididos conforme a los elementos, como la tierra, el fuego o el agua.** Los hay grandes y pequeños, afables y agresivos. En total, hay clasificadas 150 especies de pokémons. ¡Toda una rica fauna de ellos!

Tú eres Ash, un joven algo ingenuo que quiere ser el mejor entrenador de pokémon del mundo. Tendrás que capturar y entrenarlos hasta conseguir un equipo con el que derrotar a ocho entrenadores famosos.

Nintendo ha logrado desarrollar un juego emocionante, motivador y adictivo a partir de un concepto muy simple. Los combates no pueden ser más sencillos, pero hay tantos ataques especiales que no dejan de sorprenderte. Como juego de rol es muy distraído: explorar el mundo no es tan sencillo como parece, y el viaje está sazonado por montones de pokémon por descubrir. Pero si *Pokémon* es un juego tan adictivo es por el tema de los intercambios. **Llegar a reunir los 150 tipos de pokémon se puede convertir en una obsesión enfermiza** (ya nos hemos encontrado con algunos jugadores de nuestro equipo medio zombis, enganchados sin remedio a sus Game Boys mientras se arrastran por la redacción murmurando "Tengo... que hacerme... con todos!". Muy siniestro). Dan ganas de pedirles a Claire o a Leon, los protas del *Resident Evil 2*, que pongan fin a sus miserias.

La idea de la edición roja y azul es que, para tener los 150 pokémon, tendrás que encontrar a alguien con quien intercambiarlos por cable link. Así que ya lo sabes: si los quieres todos en tu colección, ¡a buscar jugadores!

Ash junto a sus amigos: directamente desde la serie de dibujos animados.

Un fantástico viaje al mundo Pokémon

Eres Ash y tienes que ir por todo el mundo en busca de los pokémon. Algunos ejemplares son especialmente abundantes y fáciles de encontrar, pero otros son más raros. Al principio te ofrecen tres pokémon para que elijas con cuál comienzas tu aventura. Los otros dos tipos sólo los podrás adquirir mediante intercambio.

En los pueblos puedes hablar con los paisanos e intercambiar con ellos. En las tiendas, compras equipamiento y curas a tus pokémon.



En el mundo pokémon hay muchos entrenadores con ganas de competir.



Usa el submarino para buscar pokémon acuáticos en los mares y los ríos.



Ash muestra orgulloso a su pikachu.



En la superficie se esconden muchos pokémon especiales. ¡Búscalos!

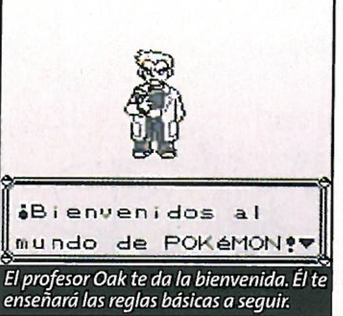


Muy útil: en las tiendas puedes comprar y vender tu equipamiento.

Además de su nivel de experiencia, la mayoría de los pokémon tienen dos variantes por evolución.

Colección y trueque. ¡Consíguelos a todos!

El mejor aspecto de *pokémon* es la opción de trueque. Puedes hacer intercambios con otros entrenadores virtuales o con un amigo, uniendo su Game Boy con la tuya mediante un cable link. ¡Pero cuidado! En los trueques, los datos de Pokémon no se copian, sino que se cambian al otro cartucho. Es decir, el dueño anterior se queda sin el pokémon. Otra opción del cable link es enfrentar a los pokémon de cada cartucho en una sana competición, para ver quien los tiene más fuertes.



El profesor Oak te da la bienvenida. Él te enseñará las reglas básicas a seguir.



Estos son tus actuales campeones. Puedes llevar encima hasta seis.



En la pantalla de estado tienes información sobre cada pokémon.



Poke-pipeline: en este gráfico se muestra cómo se hacen los intercambios.



Habla con la gente. Nunca se sabe quién tendrá pokémon para intercambiar.

INFO
El 'pokepadre'

Por una vez, Shigeru Miyamoto no es el responsable de un megahit de Nintendo. El creador del mundo pokémon es este desarrollador de Game-Freak, **Satoshi Tajiri**. El héroe del juego fue bautizado en japón con su nombre. En las versiones occidentales de *Pokémon*, 'Satoshi' se cambió por 'Ash'.



Ambas versionen son idénticas en el desarrollo del juego, pero sólo encontrarás algunos pokémon en uno de los dos módulos. Para conseguir la colección completa, tienes que intercambiar.

Pikachu es la mascota oficial, ¡y es muy simpático!

INFO
¡Y siguen los pokémon!



Nintendo va a concentrarse en los próximos meses en *Pokémon*. El año que viene aparecerán el divertido safari fotográfico **Pokémon Snap** y el juego de rol y lucha **Pokémon Stadium 2** (en imagen) para la Nintendo 64. La primera parte de este último juego no se distribuirá en Occidente: ¡son demasiado parecidas! Probablemente lo llamen *Pokémon Stadium* a secas, sin el *dos*, para no confundir al personal. Para la Game Boy ya están preparados más juegos de la serie: *Pokémon Pinball* y *Pokémon edición amarilla, Plata y Oro*. ¡Parece que vamos a tener *Pokémon* durante una buena temporada!

Además, la maquinaria de marketing se va a poner en marcha también en Europa. Aparte del *Pokémon pikachu*, una mascota virtual estilo tamagotchi, habrá serie de televisión, tebeo y todo tipo de cosillas afines.

Entrenadores y pokémon salvajes

Cada lucha mejora las habilidades de tus pequeños amigos. Hay dos reglas básicas: una es que, si un entrenador errante te desafía, no podrás rechazar el reto. La otra es que ningún entrenador puede arrebatarle al otro sus pokémon.

Sólo si encuentras pokémon salvajes puedes cazarlos y añadirlos a tu colección. Para ello cuentas con las pokeball. Tus pokémon pelean por ti y todos adquieren la misma experiencia por el combate, aun cuando no todos participen por igual.



Las pequeñas bolitas rellenas te indican cuántos pokémons tienes.



Cada pokémon puede tener memorizados un máximo de cuatro ataques.



Si un pokémon se debilita en combate, puedes capturarlo con la pokebola.



Este es un entrenador errante. Te ha desafiado, así que tendrás que luchar.





Incluso tu pokémon más fuerte tiene puntos débiles. ¡Ojo a qué lo enfrentas!



Texto: Gabriel Pérez-Ayala y Christian Henning

Prince of Persia 3D

Un clásico del PC vuelve tras seis años de ausencia: el panorama del videojuego ha cambiado mucho desde entonces, pero eso no impide al príncipe volver reclamando su trono, usurpado por la señorita Croft: "¡Maldita impostora!".

SCREENFUN ¡SORTEO!

Para que no des sablazos sin ton ni son, intenta hacerte con uno de estos joypads para PC. Sólo tienes que bajar a comprarte uno o escribirnos una carta a: SCREENFUN, ref. Pad PC, apdo. 14.116, Madrid 28080 y participar en el sorteo. ¡Hay tres esperando!

A lo largo del juego te pasearás por diferentes entornos: la prisión, el palacio, unas ruinas flotantes, la fortaleza o incluso este inmenso dirigible repleto de trampas.

Piel oscura, rasgos tunecinos y vestiduras exóticas: el Príncipe es un árabe genuino, de los de antes. ¡Y bien guapo, además!

EL PRÍNCIPE ARMADO

Cimitarra



Alcance y velocidad medias. Permite ejecutar ataques en serie, de dos golpes en uno.

Cuchillas dobles

Rápidas, pero de corto alcance. Golpean en 2 direcciones y tienen contraataque especial.

Estaca



Largo alcance, pero lenta. Permite contraatacar inmediatamente después de un bloqueo.

Arco y flecha



Cadencia de fuego muy lenta y flechas limitadas. Lo necesitas para algunos puzzles.



Las escenas intermedias están aderezadas con seductoras bailarinas exóticas. ¡Vaya curvas!

"¡Por las barbas del profeta, una mujer armada! ¿Dónde se ha visto eso? ¡Las cosas han cambiado mucho desde la última vez que vine!".



Qué tendrá la princesa que no paran de secuestrarla? ¿No podría la chica reaccionar y salir corriendo cada vez que se le acercan esbirros encapuchados, armados con sacos y cuerdas? ¡Si es que no aprende! Lo peor es que a ti te han dado una paliza y te han metido en un calabozo asqueroso. ¡Pues esto no va a quedar así, vaya que no! A no ser, por supuesto, que ahora te entre el *canguelo* por tener que bregar con guardias, asesinos a sueldo, monstruos, demonios y trampas mortales por el camino...

La nueva versión de *Prince of Persia* se ha puesto a tono con los últimos tiempos. Los gráficos son en 3D, pero la jugabilidad sigue siendo la misma de siempre: corretear de aquí para allá, saltar, mantener duelos de esgrima y sortear trampas, muchas trampas. De hecho, a veces apetece arrojarse de cabeza en ellas para ver cómo te hacen picadillo. ¡Suena sádico, pero mola! Hay ingeniosos puzzles para resolver, muchos de ellos relativos a interruptores que abren puertas y, ¡gracias a Alá!, los saltos no exigen la precisión milimétrica de otros títulos de la serie. Bueno, algunos sí; pero no todos.

El control se hace mediante teclado, sin usar el ratón para nada. Un poco simplote, pero es mejor así. Complicarlo más habría sido una medida artificial e innecesaria: un *Prince of Persia* debe ser sencillo de manejar, pero diabólico de superar. ¡Han acertado!

Aunque gráficamente no es ningún portento, se sitúa cómodamente en la primera división de su género. Nada de chapuzas, y con toda la animación fluida y detallada que se exige hoy en día. Es cierto que los escenarios podrían estar más elaborados: al fin y al cabo, se trataba de recoger el espíritu de *Las Mil y una noches*, pero en todo caso consiguen ambientar correctamente un mundo árabe de fantasía, aunque sin aprovechar todas las florituras exóticas que podrían exhibir.

En lo referido a los duelos de esgrima... pues, hombre, no esperes un *Tekken*. Están bien, se basan en la sincronización y no en el aporreo de botones, pero batir a los enemigos no tiene demasiado misterio. Bonito el detalle de los diferentes remates finales, sobre todo el de la decapitación: ¡qué sangriento!

Prince of Persia 3D mantiene la tradición de la serie y para nada traiciona su espíritu de cuento oriental.

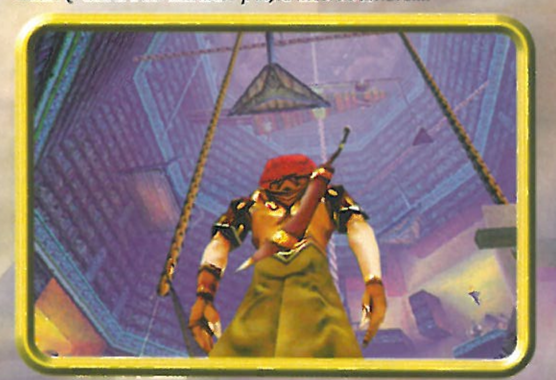
Y ahora... ¿dónde estará esa idiota de la princesa?



Hay una plataforma al otro extremo, pero, ¿podrás llegar de un salto? ¿Habrá otro camino? ¡Ah, la incertidumbre...!



¡Refrescante! Nada como una fuente mágica para restituir tu mermada salud. Aprovecha para salvar el juego ahora.



Mueve la cámara con el teclado para observar todos los rincones del escenario.



Esta cinta transportadora tiene sus peligros. Si te descuidas, te llevará a una trampa antes de que te des cuenta.

CONSEJOS

ALGUNAS TRAMPAS EN EL CAMINO

Cuchillas horizontales



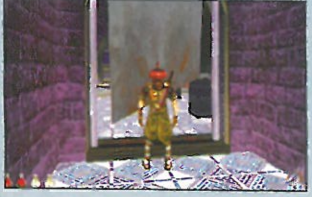
Esta cruel y viciosa trampa se sitúa en corredores estrechos y escaleras. Para eludirla, tendrás que echarte cuerpo a tierra y arrastrarte por debajo de ella. Pero cuida de no levantarte antes de tiempo, ¡o acabarás hecho rodajitas!

Pinchos de empalamiento



Cuando vayas caminando, vigila el suelo. Algunas trampas de pinchos salen de repente bajo tus pies, empalándote. Busca su color característico en el suelo, toma carrerilla y salta por encima. ¡Ojo con dónde aterrizas después de pegar un salto!

Guillotina del techo



Algunos portales, normalmente los que dan a pasillos, van equipados con una pesada hoja que te partirá en dos si los cruzas alegremente. Lo mejor es acercarte con cautela para activarla sin que te alcance. Luego ya no podrá hacerte daño.

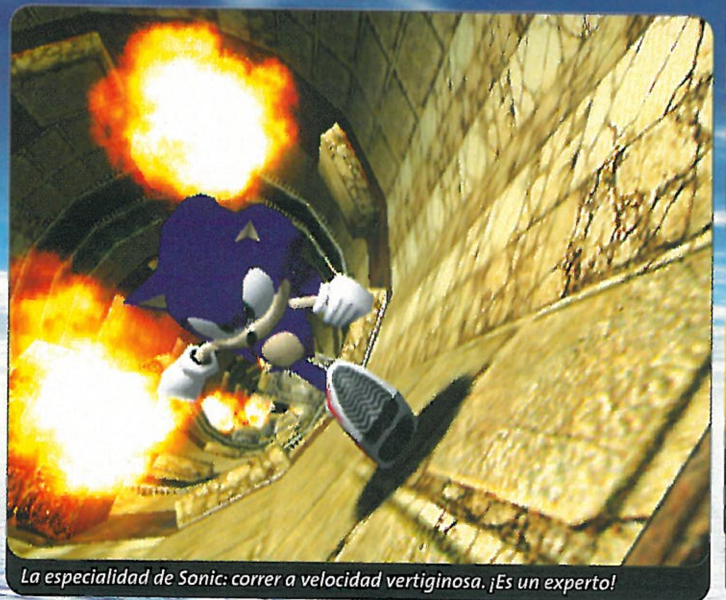
Abismo sin fondo



Algunos agujeros son superables simplemente dando un salto con impulso. En otros, tendrás que examinarlos con la visión panorámica en busca de posibles puntos de apoyo, que debes usar hábilmente para no caer al vacío.



Texto: Gabriel Pérez-Ayala y V. Weitz


La especialidad de Sonic: correr a velocidad vertiginosa. ¡Es un experto!

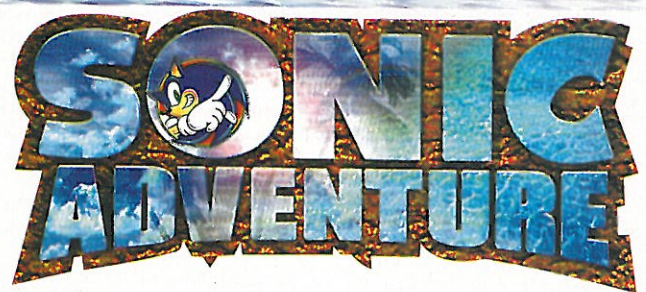

Knuckles tiene la habilidad de trepar por las superficies más inclinadas.


Los muros de hielo son frágiles, pero harán que Sonic pierda algunos segundos.


¿Te parece pequeño? El monstruo de agua se irá haciendo más grande.


No es tan rápido como Sonic, pero Knuckles tiene otras habilidades especiales.

Sonic es el erizo más radical. Aquí le vemos haciendo snowboard.



Sonic Adventure

Sonic es rápido, aunque no ha podido evitar que la Dreamcast llegue tarde a su cita europea. ¡Pero ya lo tenemos aquí, corriendo por nuestras pantallas!

Sonic tiene una ventaja sobre Mario: el regordete fontanero nunca ha sido tan ágil como el erizo azul. Sega pone a su mascota a tirar millas, mientras ondea bien alto la bandera de la Dreamcast.

El Dr. Robotnik está recorriendo el mundo en busca de esmeraldas mágicas, con las que intenta hacer más poderoso a su monstruo de agua metamorfo. La única forma de pararle los pies a este científico loco es encontrar los cristales antes que él.

A pesar de que la parte de jump&run sea la más importante, también tendrás que vértelas con elementos de aventura y puzzles. Algunas fases son de plataformas en 3D, al estilo Mario, mientras que en otras el desplazamiento se hace en 2D, con la cámara rotando alrededor de Sonic. **En tus andanzas encontrarás a viejos conocidos y descubrirás nuevos personajes.** No sólo te hablarán y darán consejos, sino que en algunos niveles los puedes manejar. Cada uno tiene habilidades especiales, y allí donde no llega Sonic, pueden llegar ellos. Destaca Big el gato, con el que puedes disfrutar de un minijuego de pesca. El control con el pad analógico es bueno, pero a veces la cámara se mueve con tanta velocidad que uno tiene la sensación de haber perdido completamente el control. **Otro elemento interesante es el de las mascotas virtuales.** Sonic puede recogerlas durante el juego y depositarlas luego en la Visual Memory de la Dreamcast. Las puedes cuidar, entrenar y montar competiciones con ellas.

Sonic Adventure es un título esencial si te acabas de comprar la Dreamcast. Proporciona diversión para rato y es un buen ejemplo de las capacidades gráficas de tu nueva consola.

PC | PS | N64 | **DC** | E

Sonic Adventure
Jump&run para avanzados

8.990 ptas. | Sega | 1 jugador

- Compatible Virtual Memory

Gráficos 10 | Sonido 8 | Jugabilidad 8

☺ Gráficos ágiles y sin fallos, variedad de personajes, minijuegos, textos en español.

☹ Movimiento de cámara demasiado rápido. La parte de aventura escasea.

Sonic debuta en Dreamcast con un juego espectacular. Una verdadera delicia para la vista. 9


Sonic tiene una mirada un tanto psicótica.

INFO

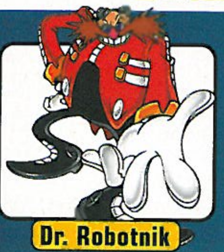
El creador: Yuji Naka

Yuji Naka creó a Sonic a principios de los 90, con la idea de que los juegos de *Super Mario Bros* se le antojaban demasiado lentos. Junto a sus colegas, desarrolló alrededor de una docena de juegos *Sonic* para las consolas de Sega y el PC. También es el responsable de los juegos de Saturn *Nights* y *Burning Rangers*.

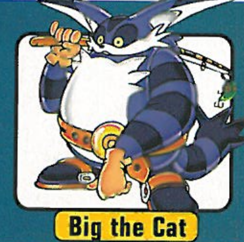
Su director favorito es Robert Zemeckis *(Regreso al futuro, Forrest Gump)*, y de todas las modelos que han interpretado a Lara, su preferida es Nell McAndrew. Posee un Porsche y un Ferrari... ¡El tío está forrado!

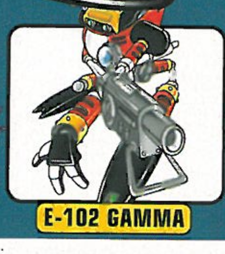

Yuji Naka (33) trabaja desde hace 15 años en los videojuegos.


Amy


Dr. Robotnik


Knuckles


Big the Cat


E-102 GAMMA


Tails

Texto: Christian Henning

SCREENFUNTRUCOS

6/99

La única revista con todos tus trucos

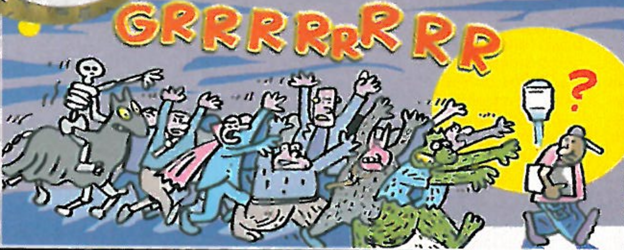
¡COLECCIONABLE!

SHADOW MAN Capítulo 1

COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN

Mision GDI

FINAL FANTASY VIII Capítulo 1





Cómic: Rolf Boyke

TRUCOS POR CORREO, TELÉFONO Y E-MAIL

Si no encuentras justo el truco que estás buscando, no te preocupes, nos escribes a SCREENFUNTRUCOS POR CORREO, apdo. 14.112, Madrid 28080, diciéndonos qué necesitas saber, y nosotros te mandamos la solución. A grandes males… ¡SCREENFUNTRUCOS! Y si tienes más prisa, puedes…

… llamarnos por teléfono… Si, sí, como lo oyes. Si estás impaciente por conocer ese truco que te trae de cabeza, si no puedes esperar ni un segundo más, cuenta con nosotros: ¡estrenamos un servicio telefónico para ti! Todos los días, de 16 a 18 horas, puedes llamar al teléfono 91 547 68 08, y nuestro experto en trucos ¡te atenderá como mereces! Y…

… si no quieres despegarte del ordenador ni para ver la luz del sol, ¡no pasa nada! También puedes hacerte con nuestros trucos mandándonos un correo electrónico: nos planteas tu duda y, antes de que te dé tiempo a separar la vista del ordenador, ¡ya tendrás tu correo! Mola, ¿no? *Screenfun@bauer.es*





Cap. 1 FINAL FANTASY VIII®

En el capítulo uno te explicamos los principios básicos del juego. ¡Y próximamente, la solución completa!

Lucha bien entendida

No te entretengas buscando combates con el objeto de elevar los niveles de experiencia. La potencia de todos los enemigos se adapta al nivel medio que posea el grupo en el momento de enfrentarlos, así que te puedes acabar el juego con un nivel relativamente bajo. Concéntrate (sobre todo al principio) en que **los guardianes aprendan sus trucos disponibles rápidamente,** cazando monstruos que les otorguen muchos Puntos de Habilidad (PH). Las peleas también sirven para conseguir objetos con los que mejorar tus armas y para extraer conjuros de los enemigos.

El personaje o guardián que aseste el golpe definitivo a un enemigo obtiene un bonus de experiencia. Además, aun cuando huyes en mitad de un combate, también ganas algunos puntos de experiencia a poco que golpees unas cuantas veces a los monstruos, ¡pero ojo!, en este caso NO ganas Puntos de Habilidad para tus guardianes. Te recomendamos que no abuses demasiado de la huida: ¡quedas como un cobarde! Recuerda también que **los jefes finales no dan experiencia.** Fíjate en que, si llevas varios guardianes equipados, la experiencia ganada se reparte entre ellos, pero los PH son los mismos para todos.

Guardianes de la Fuerza: manual de uso y disfrute

El adiestramiento

Los Guardianes de la Fuerza (G.F.) son tus mejores aliados en *FF VIII*. Sin ellos, tus personajes son más bien unos pringadillos, que no saben hacer nada salvo golpear con sus armas.

Las habilidades que un guardián puede aprender (adquiriendo Puntos de Habilidad) se clasifican en: *comando*, *enlace*, de *G.F*, *individual*, *menú* y *grupo*. En circunstancias normales, sólo puedes enlazar tres habilidades de *comando* y dos habilidades de *individual* o *grupo*. Algunos guardianes (como Bahamut) te permiten equiparte con más habilidades simultáneamente.

Intenta llevar siempre equipados a todos tus guardianes en tu grupo de acción. Si cambias a un personaje por otro, asegurate de transferirle todos los guardianes, enlaces y hechizos del personaje relevado mediante el menú *relevo, transferir*. Nunca dejes a un personaje fuera del grupo de acción equipado con guardianes.

Para elegir el orden de las habilidades por aprender, ten en cuenta que algunos tienen habilidades comunes. No tiene mucho sentido que adiestres a un guardián en una habilidad de *enlazar fuerza* si el personaje que lo va a llevar equipado ya tiene otro guardián que le proporciona ese mismo enlace.

Al principio del juego, es mejor que los adiestres en las habilidades baratas, para tenerlas disponibles cuanto antes.

Al aumentar su nivel de experiencia, un guardián mejora su vitalidad, su poder de ataque y su habilidad de crear objetos (si la tiene). Además, puede adquirir nuevas habilidades especiales para su adiestramiento. Un solo guardián no puede dominar más de veintidós habilidades.

La invocación

La habilidad de comando *G.F.* es la que te permite invocar a tus guardianes durante el combate. Ten presente que algunos enemigos son inmunes, resistentes o incluso se benefician con ciertos tipos de ataque, así que estate al tanto de la naturaleza de la magia que el guardián utiliza al atacar. Por ejemplo, no emplees a Ifrit contra enemigos que se curan con el fuego. Ante la duda, cuando estés eligiendo un guardián para invocar, pulsa START y verás su tipo de ataque. Esto también vale para cuando vas a lanzar un conjuro o utilizar un comando de combate.

El tiempo que tarda en aparecer un guardián después de llamarlo varía según el nivel de afinidad que tenga con el personaje que lo lleva equipado. Hay tres maneras de mejorar la afinidad:

1) Invocar al guardián: lo malo es que esto también reduce la afinidad con otros guardianes que lleves equipados, y mucho más si sus naturalezas son opuestas. ¡nunca invoques a Ifrit, de fuego, mientras llevas a Shiva, de hielo! Si el guardián no llega a aparecer (porque acaba el combate antes), la invocación no tendrá efecto sobre el nivel de afinidad.

2) Utilizar hechizos afines u objetos fabricados por el guardián: si lanzas conjuros de fuego y llevas equipado a Ifrit, tu afinidad con él mejorará. Pero si haces conjuros opuestos (hielo), empeorará.

3) Objetos especiales: existe un tipo de objeto que, al consumirse, mejora tu afinidad con todos los guardianes que lleves equipados en ese momento. ¡Pero tendrás que encontrarlo primero!

La afinidad máxima que se puede tener con un guardián es de 1.000, en cuyo caso tardará alrededor de tres segundos en aparecer. Con un valor de 500 tarda aproximadamente diez segundos, y con valores más bajos puede llegar a tardar hasta quince o dieciséis segundos.

Durante el periodo en el que estás esperando a que aparezca el guardián, éste encaja el daño por ti. Si la vitalidad del guardián llega a cero, la invocación fracasa. Las curaciones y alteraciones de estado que afecten al personaje durante el periodo de espera no se desvían al guardián. Si te endosan el estado de *silencio* en mitad de la invocación, ésta fracasará. Un guardián sólo puede curarse o revivir con objetos especiales, que se usan fuera del combate. ¡Cuídalos bien!

Durante la invocación, si el guardián ha sido adiestrado en la habilidad de G.F. *ayuda*, puedes potenciar su ataque. Pulsa el botón *select* cuando empiece la animación del ataque: verás un icono representando una mano que aprieta un botón y un número (75) que señala el nivel de apoyo prestado al guardián. Pulsa ◎ muchas veces para aumentar esta cifra. En cuanto aparezca una 'x' tachando al icono, ¡deja de aporrear el botón inmediatamente, o bajarás a 75 otra vez! Vuelve a la carga en cuanto desaparezca el tachón. Ni que decir tiene que, si tienes un mando dotado de función turbo, esta operación se facilita considerablemente. Dependiendo de lo mucho que consigas incrementar el valor de la ayuda, así se verá potenciado el ataque del guardián. Algunos guardianes te dejan más tiempo que otros para hacer las pulsaciones. El máximo que se puede alcanzar es 250. ¡Con esta técnica, el guardián puede llegar a hacer más del doble del daño habitual!

Extracción y magia

La magia en *FF VIII* es muy diferente de su predecesor. En vez de puntos de magia, tienes una reserva de hechizos que vas gastando con cada uso. Hay tres maneras de obtener conjuros:

1) Extraerlos de un enemigo
Es la manera más usual y sencilla. Al extraer, puedes elegir entre usar inmediatamente el hechizo o almacenarlo, en cuyo caso guardas entre uno y nueve usos de ese conjuro.

2) Extraerlos de un punto de extracción
Los puntos de extracción se recargan cuando avanzas en el juego. No dejes de visitar de nuevo los que te proporcionen mejores hechizos. Algunos de estos puntos de extracción son invisibles: para verlos, necesitas llevar equipada la habilidad de grupo *ojo observador*, de la guardiana Sirena.

3) Usar la habilidad especial de un Guardián de la Fuerza para fabricarlos.
Es la manera más lenta y costosa, pero tienes mayor control sobre los conjuros que obtienes, y va bien para casos de extrema necesidad.

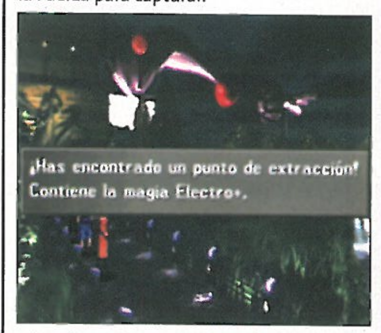
Recuerda que no puedes hacer magia si no te has equipado con la habilidad *Magia*. Todos los Guardianes la tienen de base, junto a las habilidades de objeto *extraer* y *G.F.*

No hay límite a la cantidad de conjuros que puedes extraer de un monstruo, siempre y cuando no excedas tu límite de almacenamiento (100 hechizos). Cuando encuentres a un monstruo con conjuros interesantes, asegúrate de que lo *ordeñas* a fondo. Una manera de hacer esto con comodidad es dormir a la bestia con el conjuro *morfeo*. Un monstruo dormido despierta si le haces daño, pero la extracción no turba su sueño. De esta manera te puedes poner ciego a sacar conjuros sin recibir ataques. Ten en cuenta que el *morfeo* tiene duración limitada, así que tendrás que volver a usarlo si se despierta antes de tiempo.

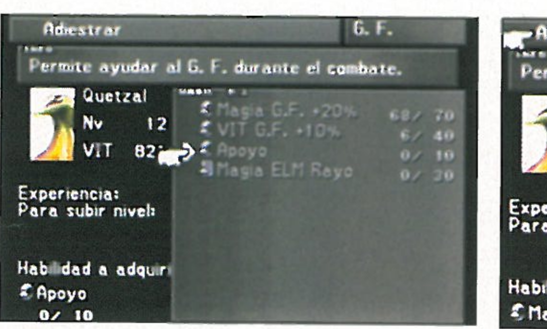
Cuando entre los conjuros disponibles para extraer haya alguno nuevo que no hayas visto antes, éste aparecerá con símbolos de interrogación. Elígelo para realizar la extracción y averiguar qué clase de sortilegio es.

A la hora de pronunciar un hechizo, intenta elegir siempre los que no tengas enlazados.

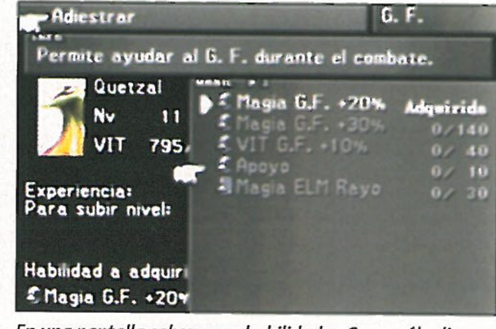
Utiliza también el comando *extraer en los jefes finales:* algunos tienen Guardianes de la Fuerza para capturar.



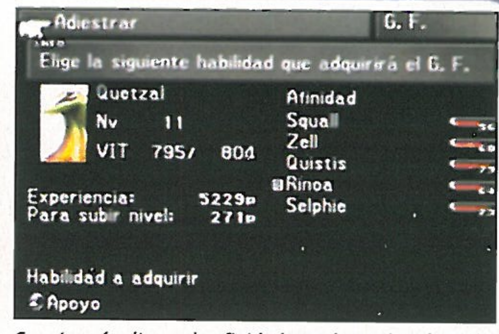
Fíjate bien: algunos puntos de extracción son invisibles, pero si tienes enlazada la habilidad de guardián ojo observador *podrás verlos. ¡Es muy útil!*



Los PH ganados en una habilidad no se pierden si cambias el tema de adiestramiento, ¡pero tampoco se transfieren!



En una pantalla caben once habilidades. Como sólo dispones de dos pantallas, el máximo de habilidades es de 22.



Cuanto más alta sea la afinidad con el guardián (dcha.), antes podrá el personaje invocarlo. El máximo es 1.000.

Entendiendo los enlaces

El concepto de enlace se aplica de varias maneras en el juego:

1) Enlace con los Guardianes de la Fuerza
Los personajes que no estén enlazados por lo menos a un guardián, no pueden realizar ningún otro enlace ni usar ningún comando (salvo el de ataque) durante el combate.

2) Enlazar sortilegios con los atributos
Mediante adiestramiento, los guardianes adquieren la habilidad de permitir al personaje enlazar sus hechizos con un atributo (*fuerza, poder mágico, espíritu, vitalidad...*). El atributo se potenciará más según estos factores:

- **Naturaleza del hechizo:** el atributo *rapidez* se potencia mejor con conjuros relativos a la velocidad *(prisa, freno, paro...)*; la *fuerza*, con conjuros de ataque; la *resistencia* con conjuros de defensa...
- **El poder del hechizo:** *pyro* es menos eficaz que *pyro+*. Los conjuros más poderosos dan mejores resultados. ¡Enlaza el conjuro de *última* con el atributo de *fuerza* y verás!
- **Cantidad de hechizos:** 100 conjuros potencian más que 50. Un personaje nunca puede tener más de 100 conjuros de un mismo tipo.

3) Enlazar sortilegios con ataque y defensas elementales
Este tipo de enlace se realiza sólo con **conjuros relativos a los elementos** *(pyro, hielo, electro, aero...)*, y permite que los golpes que realice el personaje con su arma hagan más daño. La naturaleza exacta del daño depende del tipo de elemento enlazado. Un monstruo de fuego recibirá más daño si lo atacas con un arma enlazada a conjuros *hielo*. Cuando se usan como defensa, te vuelves resistente a ataques basados en ese elemento. De hecho, si consigues un valor de defensa muy alto, ¡puede que incluso recuperes puntos de vida cuando recibas un ataque de este tipo!

4) Enlace de sortilegios con ataques y defensas de estado
Este tipo de enlace se realiza sólo con **conjuros alteradores de estado** *(morfeo, tiniebla, silencio...)*, y permiten inducir al monstruo en el estado seleccionado mediante un ataque físico. El porcentaje de probabilidades de conseguirlo aumenta con el número de hechizos enlazados pero, aun con un 100%, algunos monstruos pueden ser inmunes o resistentes a ese estado en particular. Del mismo modo, si los usas como defensa, será más difícil que un ataque especial te induzca a ese estado.

El juego proporciona una manera automática de realizar los enlaces. Como hay muchos conjuros que son igual de eficaces para enlazar con diferentes atributos, hay **tres** opciones de prioridad para decidir qué atributos se favorecerán primero:
FRZ: *Fuerza, Rapidez, Evasión.*
PM: *Poder Mágico, Rapidez, Vitalidad.*
VIT: *Vitalidad, Resistencia, Espíritu.*

Algunos trucos

Ataque desesperado

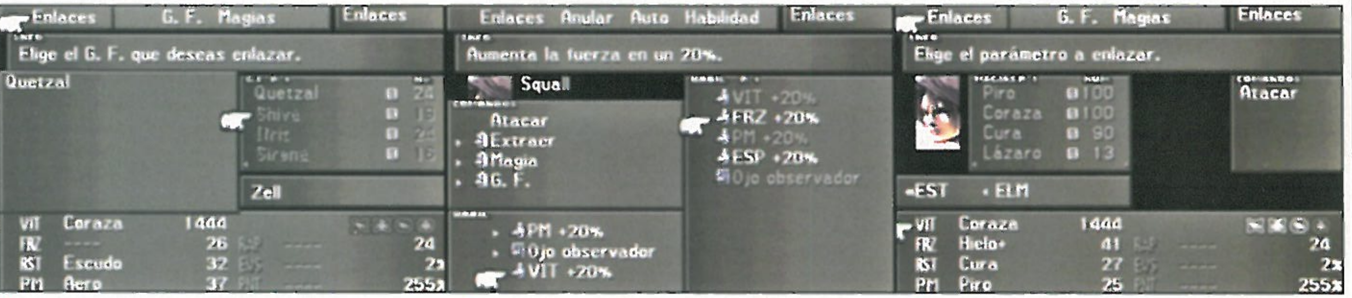
La opción de ataque desesperado es aleatoria. Cuando uno o dos personajes del grupo están gravemente heridos (su nombre se ve de color amarillo) o inconscientes, **a veces aparece un '>' junto a la opción habitual de ataque,** indicando que se puede acceder al ataque especial pulsando ➔. Si no aparece, hay un truco para conseguirlo: pulsa muchas veces ◎. Con esto rotarás por la selección de miembros del grupo una y otra vez. Como la máquina chequea la posibilidad de un ataque desesperado cada vez que seleccionas a un personaje, acabará por aparecer el '>'.

¡Hazte rico!

En *FF VIII* no hay cofres de tesoro ni obtienes dinero matando monstruos. En vez de eso, tienes un salario de *SeeD*. Cada cierto tiempo (medido por la cantidad de pasos que hayas dado) te envían una cierta cantidad de dinero *(Gils)* que depende de tu rango de *SeeD* (cada rango son 500 *gils*). Por ello, **lo ideal es que subas de rango *SeeD* cuanto antes.** Los eventos y tu actuación en el juego modifican tu rango *SeeD*, pero la manera más eficaz de aumentar de rango es superar los exámenes de *SeeD*, accesibles desde el menú. Hay 30 rangos de examen, y deberías intentar aprobarlos sin ayuda. Pero por si te ves incapaz de sacarlos, aquí tienes las respuestas:

Respuestas para los exámenes SeeD

Rango 1:	S, N,S, S, S, N, N,S, N, N
Rango 2:	S, N, S, S, S, N, S, S, N, N
Rango 3:	N, N, S, N, S, S, S, N, S, N
Rango 4:	N, S, S, S, N, N, S, S, N, N
Rango 5:	N, N, N, S, S, N, N, S, S, S
Rango 6:	S, N, S, S, N, N, S, S, N, S
Rango 7:	S, S, S, S, S, S, N, S, S, N
Rango 8:	N, S, N, N, S, S, N, N, S, N
Rango 9:	N, S, N, N, N, N, N, N, S, S
Rango 10:	S, N, N, N, N, N, N, N, S, N
Rango 11:	S, S, N, S, S, N, S, N, N, S
Rango 12:	N, S, N, N, S, N, S, N, S, N
Rango 13:	S, N, N, N, S, N, N, N, N, N
Rango 14:	S, S, S, S, N, S, S, N, S, N
Rango 15:	S, S, N, N, N, N, N, S, N, S
Rango 16:	S, N, N, S, N, S, N, N, S, N
Rango 17:	S, N, N, N, S, N, N, S, N, N
Rango 18:	S, N, N, N, S, N, N, S, S, N
Rango 19:	S, N, N, S, N, N, N, N, N, S
Rango 20:	S, S, N, S, N, S, S, S, N, N
Rango 21:	S, S, S, S, N, N, S, S, S, N
Rango 22:	N, N, N, S, N, N, N, S, S, N
Rango 23:	S, N, N, N, N, S, S, S, S, S
Rango 24:	S, S, N, N, S, S, N, N, N, S
Rango 25:	S, N, S, S, S, N, N, S, N, N
Rango 26:	S, S, N, S, N, S, N, S, N, N
Rango 27:	N, S, N, N, N, N, S, N, S, N
Rango 28:	S, N, N, S, S, S, N, S, N, N
Rango 29:	N, N, N, S, S, N, N, N, S, N
Rango 30:	N, S, N, N, N, N, S, N, N, N



1. *¿Está enlazado el personaje con algún guardián? ¿Ha quedado algún guardian sin enlazar?*

2. *¿Has efectuado la selección de habilidades de comando y personaje que vas a necesitar?*

3. *¿Has unido los mejores hechizos disponibles con los atributos de personaje* (fuerza, vitalidad, defensa...)?

Lista de chequeo de enlaces

En** Final Fantasy **hay que pasarse mucho tiempo optimizando los enlaces de tus personajes. Para que no te hagas el lío, te recomendamos que repases periódicamente el estado de tus enlaces para verificar que son correctos. Organízate y sigue estos cinco pasos para perder el menor tiempo posible. ¡Hay mucho juego por delante!



4. *¿Tienes enlazado algún hechizo de elemento* (fuego, hielo...) *al ataque con armas?*

5. *¿Tienes las defensas o ataques de estado enlazadas con alteradores de estados (ej.:* morfeo)?

¿ESTÁS LISTO? EN EL SIGUIENTE NÚMERO DE SCREENFUN NOS VEREMOS LAS CARAS...

Texto: Michael Anton Información adicional: Yu Shenfu

Shadow Man

Parte 1

—¿Cuál es tu nombre?
—Mi nombre es Legión, porque somos muchos.
—¿Ah,sí? ¡Pues con la guía SCREENFUN os voy a machacar a todos, malditos!

Consejos generales

- Para enterarte bien de toda la historia y saber en todo momento lo que tienes que hacer, presta mucha atención a las secuencias de diálogo entre Nettie y Jaunty, y lee toda la información que caiga en tus manos.
- El arma más importante del juego es la Shadow Gun que te dan al principio. Mantén pulsado el botón de disparo para cargar el súper tiro, cuya potencia depende del Shadow Level que tengas. Se pueden eliminar incluso los enemigos más duros con unos pocos de estos súper disparos. Además, tiene munición ilimitada.
- Si tienes agarrada un arma y mantienes la otra mano libre, puedes trepar por los obstáculos sin tener que guardar las armas primero. Así puedes jugar con mayor agilidad y huir rápidamente de las situaciones comprometidas.
- Si tienes muchos enemigos a tu alrededor suele ser útil huir del lugar y buscar un sitio en el que sólo te puedan atacar de uno en uno.
- En los tiroteos, mantente siempre en movimiento. Apunta primero con el arma al enemigo y luego procede a moverte de derecha a izquierda o a dar vueltas a su alrededor.
- Algunos enemigos no morirán definitivamente si usas armas convencionales. Debilítalos, y luego remata la faena con la Shadow Gun.
- Durante el juego, busca siempre todos los *cadeaux* (unos pequeños objetos anaranjados). Existe un tipo de altares en los que puedes sacrificar 100 *cadeaux* para incrementar tu medidor de vida.
- Para aumentas tu Shadow Level tienes que reunir las almas oscuras que están guardadas en los govis. Puedes abrir estos recipientes con la Shadow Gun. Hay unas puertas especiales que solo se abren si tienes suficiente Shadow Level.
- Si hay un obstáculo que parece imposible, no te desesperes. Vuelve más tarde, cuando hayas ganado nuevas habilidades. Esto es especialmente cierto en el caso de los govis: muchos son inaccesibles al principio. *Shadow Man* es un juego poco lineal, pero estos mapas te ayudarán a organizar tus búsquedas.

Mike LeRoi era un zombi común y corriente hasta que Nettie le implantó la máscara de sombras en el pecho. ¡Ahora es Shadow Man!

Bayou Paradis – Louisiana

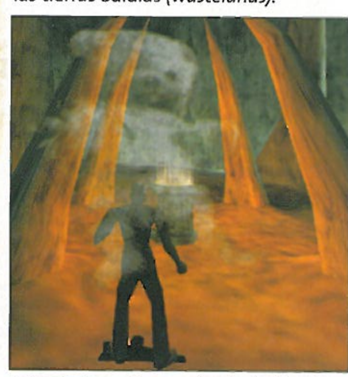
Cruza el nivel todo recto hasta la iglesia del horizonte. Ojo al puente, que se derrumba al pisarlo. Mejor salta por encima. Si caes al río, tranquilo: todavía puedes dar un rodeo. Los perros que están ante la iglesia no te harán nada si los dejas tranquilos. En la iglesia, Nettie te dará la **Shadow Gun** y el **oso de peluche** de tu hermano. Con el osito, puedes trasladarte entre mundos. Utilízalo y aparecerás en la Zona Muerta.



Esta especie de botón de madera es el mecanismo de la cuerda. Actívalo para extenderla y cruzar.

Zona muerta/Marrow Gate: mapa 1

Habla con Jaunty y atraviesa las puertas. Busca el camino de la sombra y abre la primera puerta (Shadow Level 0). En la sala de la profecía, hazte con la **Profecía de Sockel.** Recoge un alma oscura (la del Govi 1), y así conseguirás tener Shadow Level 1. Ahora puedes abrir la puerta de nivel uno y acceder a las tierras baldías *(wastelands)*.

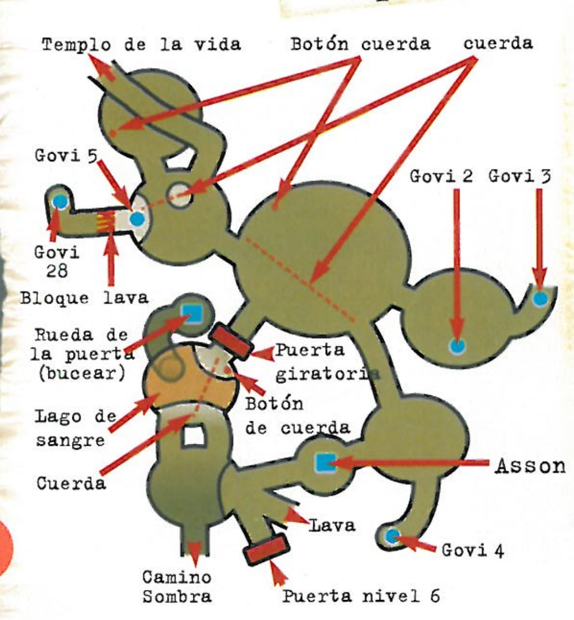


La Profecía, escrita por el anterior Shadow Man, te da buenos consejos.

Mapa 1: Profecía

Presa de sangre
Plataforma de madera
Govi 22
Saltar
Puerta nivel 0
Al Camino Sombras
Mecanismo de la cuerda
Cuerda
Wastelands
Puerta nivel 2
Bloque de lava
Govi 20
Puerta nivel 1
Aquí está Jaunty
Govi 1
Puerta nivel 10
CAMINO DE SOMBRAS
Puerta nivel 0
Presas de sangre
Govi 21
Profecía

Mapa 2: Wastelands



Tierras baldías: mapa 2

Para mover la puerta giratoria, tienes que bucear en el lago de sangre y hacer girar la rueda de dentro. Encuentra cuatro almas oscuras y obtendrás el Shadow Level 2. Recoge el **Asson.** Ahora, ve al templo de la vida. Atraviésalo y hazte con el **Baton.** En los altares podrás ofrecer los *cadeaux* (100) al dios Loa y mejorar tu vitalidad. Ya ha llegado el momento de abrir la puerta de nivel 2.



Para abrir la puerta desde el otro lado, tienes que bucear primero en el lago de sangre.

CAMINO AL TEMPLO DE LA VIDA

Altares
Baton
Disparar aquí
Govi 27
Pinchos
Bloque lava
Fuego
Colgante
Pinchos
Pedestal
Entrada



En la sala de los sacrificios puedes cambiar 100 cadeaux por un nuevo nivel de energía vital.

Mapa 3: al Asilo

Calabozo
Interruptores
La llave del ingeniero JACKS
Abajo, a la habitación de los interruptores
Puerta
Govi 7
Govi 6
Tren/ vagoneta
Govi 8
Camino de hojalata: a través de las salas de lava
Puerta del asilo

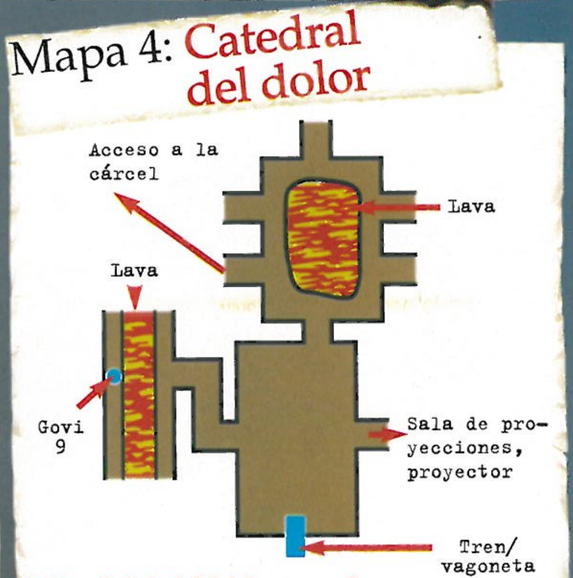
Puerta al asilo: mapa 3

Dirígete a través del camino de hojalata a la derecha de la puerta del asilo y métete dentro. Busca un alma y la **llave del ingeniero.** Recoge luego dos almas más y ya deberías tener el Shadow Level 3. Dirígete a la catedral con la vagoneta.



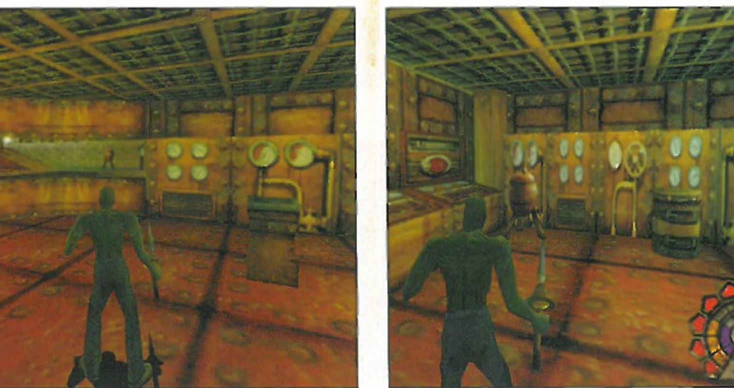
Tranquilo, a este Govi tan alto ya le llegará su turno.

Mapa 4: Catedral del dolor



Asilo – Catedral del dolor: mapa 4

En la catedral del dolor podrás encontrar dos almas oscuras para recolectar, pero una de ellas sólo es accesible si tienes el Gad Taucher. El Govi 9 se puede coger saltando. Vuelve donde Nettie teletransportándote con el oso de peluche.



En la habitación de interruptores encontrarás la llave de Jack, que te abrirá muchos cerrojos.



Cuando el tren ya esté activado, no puedes olvidarte de este Govi por nada del mundo.



Bienvenido a la catedral del terror: es el punto de partida para la caza de los cinco asesinos en serie que debes abatir para ganar.

Texto y mapas: Joachim Enderlin

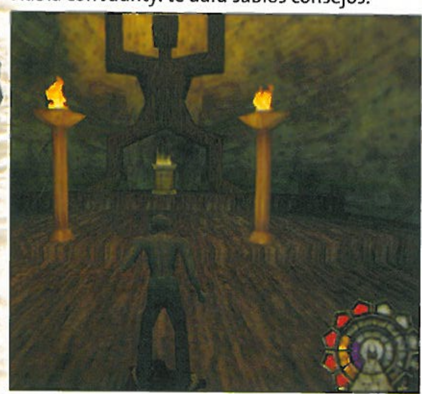
Mapa 5: Sala de la Profecía

Bayou Paradis – Louisiana

Te enteras por Nettie de que necesitas l'Eclipser, que se compone de tres partes.

Zona muerta – Marrow Gate

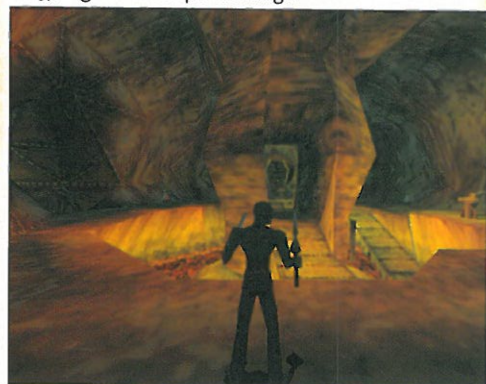
Habla con Jaunty: te dará sabios consejos.



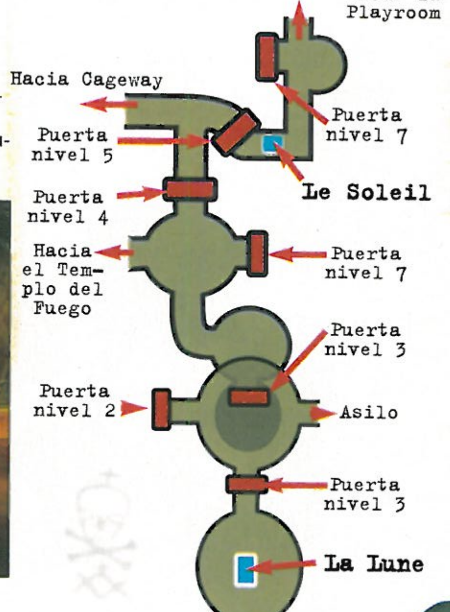
Por fin te haces con la primera parte de l'Eclipser. Con él puedes oscurecer el mundo normal.

Camino sombra – sala de la Profecía: mapa 5

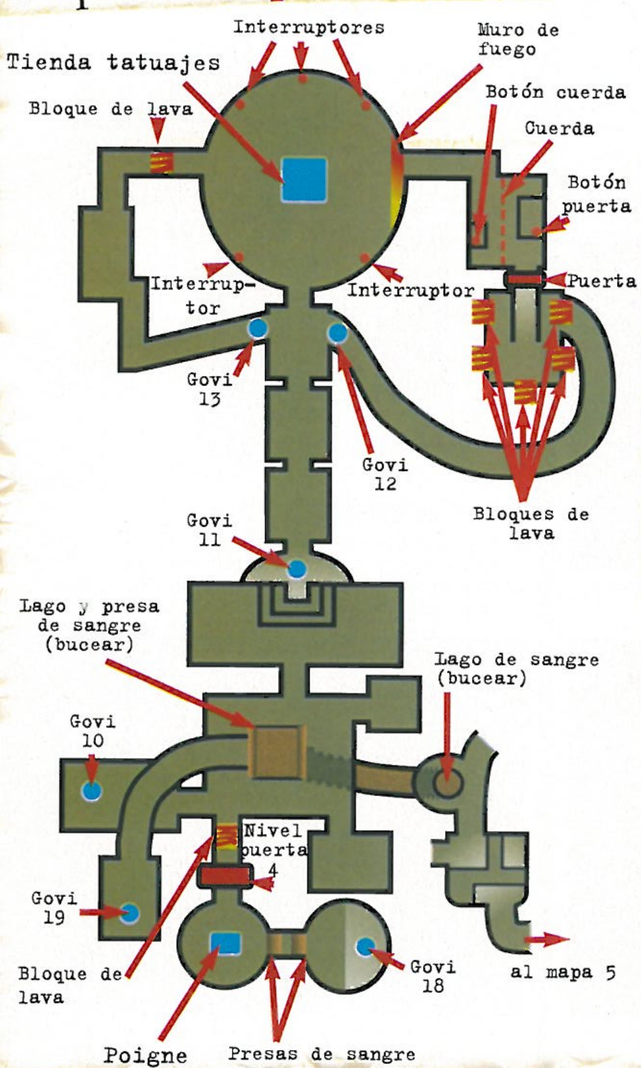
Encuentra detrás de la puerta abierta (nivel 2) otra puerta (nivel 3), tras la cual hallarás la primera parte de l'Eclipser: **La Lune**. Cuando juntes todas las partes, te ayudará a conseguir más govis. Detrás de la otra puerta (nivel 3), llegarás al templo del fuego.



En esta gruta tienes que ir a la izquierda a través del puente colgante: desde allí llegas al Templo del Fuego.



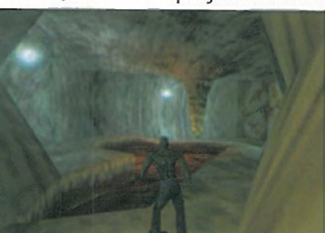
Mapa 6: Templo del Fuego



Templo del Fuego: mapa 6

Salta al lago de sangre y bucea hasta el templo. La pirámide de escalones se puede construir con ayuda de seis botones. Encontrarás uno arriba del todo y otro abajo. El resto se encuentra detrás de las puertas del camino de espiral. Se pueden dejar las puertas cerradas.

Ahora, cruza el templo y hazte con el primer **Tattoo: Gad Toucher**. Esto te dará una nueva habilidad, la de poder tocar el fuego; así puedes llevarte contigo dos almas más de la sala. Con este tatuaje podrás acceder a otros govis del juego, que antes estaban bloqueados por las llamas.



No falla: siempre que aparece un lago de sangre, hay que meterse a bucear.



De esta espaciosa sala salen todos los caminos a los interruptores de la pirámide.



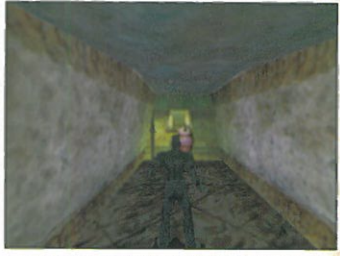
La pirámide está construida por completo, y se puede entrar en ella...



... para abrir un Govi arriba del todo y hacer accesible el camino al primer tatuaje.



*Con el tatuaje **Gad Toucher** te harás inmune a las altas temperaturas...*



... gracias a lo cual puedes hacerte con dos govis más en el templo.

Mapa 7: Puerta del asilo

Puerta del asilo: mapa 7

Toma el camino a la puerta de la izquierda y hazte con 4 almas. Conseguirás el Shadow Level 4.

Templo del Fuego

Dirígete hacia arriba del camino de espiral y hazte con la **Poigne,** que está detrás de la puerta (nivel 4). Ahora puedes escalar las presas de sangre y hacerte con dos almas más (ver mapa 6).

Camino de las sombras – Sala de la Profecía

Aprovecha para hacerte con el alma que hay detrás del bloque de lava (mapa 1).

Zona muerta – Marrow Gate

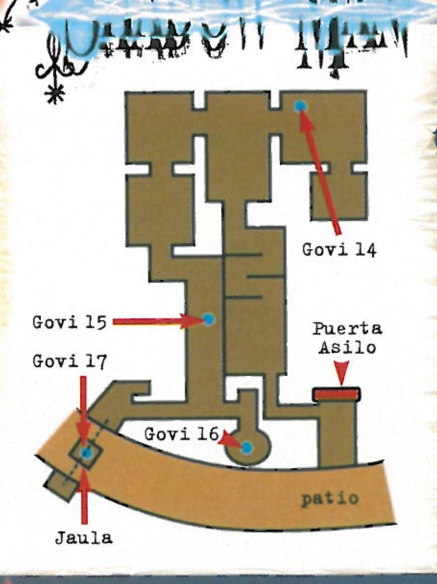
Encontrarás dos almas oscuras detrás de las trampas de sangre (ver mapa 1).



Llegarás al asilo a través de este pasadizo hueco.



Con las garras Poigne puedes trepar por las presas de sangre.



Mapa 8: Wasteland



Tierras baldías: mapa 8

Si vienes del camino de las sombras, en las presas de sangre podrás conseguir cuatro almas más (Shadow Level 5).

Tierras baldías – Templo de la vida

Detrás del bloque de lava se esconde un alma cerca de la entrada (ver mapa 2). Otro bloque de lava oculta la entrada a otra alma, si entras en el templo desde la parte de atrás (mapa 2).

Camino de las Sombras – Sala de la Profecía

Mira el mapa 5 y dirígete al asilo por la salida indicada. A estas alturas, ya deberías tener Shadow Level suficiente para franquear las puertas.

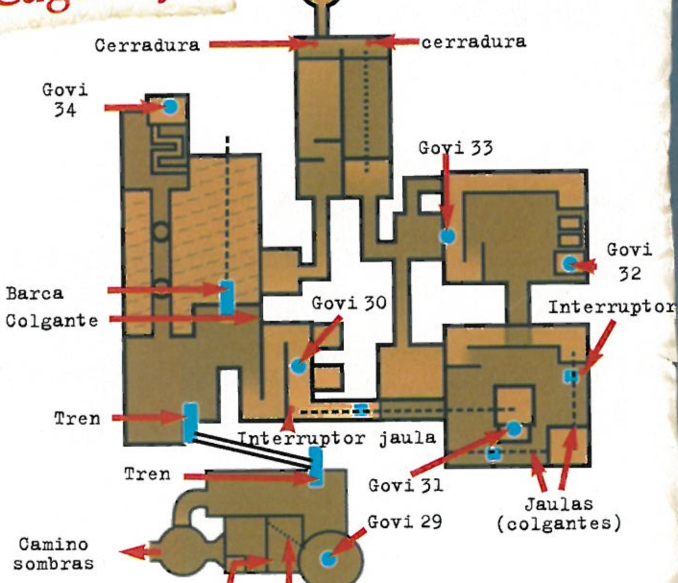


Si te has hecho con el govi, enciende el horno de arriba...



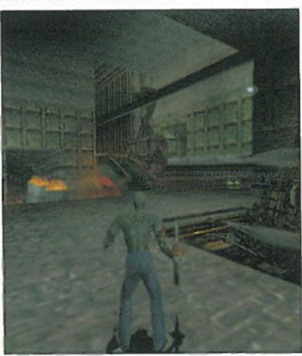
... para que el ascensor tenga el camino más fácil hasta la próxima caldera.

Mapa 9: Cageways



Asilo – Camino de jaula: plano 9

Reúne cinco almas oscuras y otra más en la sala de detrás de los barriles en llamas. No te olvides de llevarte el Retractor.



El mapa Cageway es muy difícil: ¡está plagado de peligrosos enemigos!

Camino de las sombras – Sala de la Profecía

Después de la última puerta abierta (nivel 4) tienes que cruzar otra puerta (nivel 5). Aquí encontrarás el segundo trozo de l'Eclipser: **Le Soleil** (mapa 5).

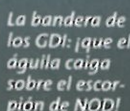


Si tienes el Retractor, podrás abrir el acceso que falta de la catedral del dolor.

Aún no ha terminado el viaje de Shadow Man por el mundo de los muertos: ¡en el próximo SCREENFUN-TRUCOS continúa la aventura!

Cap. 1: Campaña GDI

COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN

La bandera de los GDI: ¡que el águila caiga sobre el escorpión de NOD!

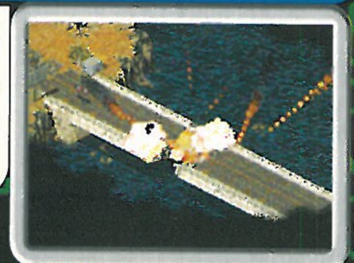
¡Kane vuelve más malvado y brutal que nunca! Con estos consejos, podrás detener a ese loco antes de que domine el mundo.

Consejos básicos

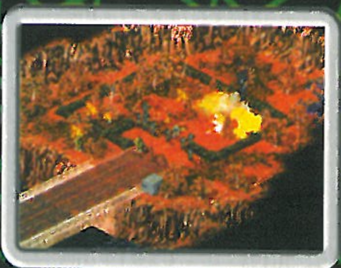
- Haz que tus ingenieros conquisten las refinerías justo cuando una cosechadora NOD esté descargando el tiberio. De esta forma, te quedas con el edificio y la cosechadora.
- Deberías tener dos o tres cosechadoras por cada refinería, pero no más.
- Vigila bien tus cosechadoras, porque apenas se inmutan si les ataca el enemigo. Presta atención a los mensajes de alerta en este sentido.
- Aprovéchate de que los titanes tienen mayor alcance que las torres de láser NOD. Pero también puedes hacer caer las torres fácilmente con un puñado de soldados de infantería acompañados de sanitarios.
- El obelisco de luz de NOD es terrible, pero necesita mucha energía. Si sus centrales eléctricas han sido destruidas en un ataque, puede que haya quedado desactivado.
- Deberías eliminar todas las vetas de tiberio en tu camino (usa fuego fijo), porque los NOD extraen de ellas cabezas explosivas químicas para sus misiles. Pero ten cuidado, las zonas rojas situadas alrededor de las vetas de tiberio son peligrosas: sólo las pueden cruzar los soldados de infantería.
- Tus soldados de infantería deberían ir siempre acompañados de un sanitario. Pero si se acercan un par de Tanques Lanzallamas de NOD ('lenguas del mal'), no esperes aguantar ni un asalto: mejor sal corriendo. Utiliza siempre unidades motorizadas para combatir a esos tanques.
- No quites el ojo de encima a las unidades subterráneas una vez que las hayas detectado. Pueden emerger en los lugares más incómodos y darte un disgusto.
- Controla todas las faldas de montaña y desfiladeros: puedes hacerlos explotar para abrirte un atajo o acceso directo a caminos secretos.
- En *Tiberian Sun* hay tres grados de dificultad. Te recomendamos que te limites al grado medio. Solamente los estrategas más experimentados se atreven a entrar en el nivel más difícil. Según han confesado los programadores, incluso ellos tienen problemas para ganarle a la máquina en ese nivel. ¡Sólo ganan tres de cada diez partidas en el modo de juego *escaramuza!*

GDI-Misión 1: Construcción de la base

- Una vez hayas experimentado con los controles del juego, edifica una refinería de tiberio y unas barracas. Por último, construye unas cuantas unidades de infantería ligera y dedícate a explorar el mapa dando caza a todas las unidades NOD que encuentres.
- Extrema las precauciones en el puente del sureste: ¡lluvia de meteoros!



La lluvia de meteoritos destroza el puente. ¡Que no te pille en medio!



Misión cumplida: tus unidades destruyen las últimas bases NOD.

GDI-Misión 2: Seguridad en la región

- Construye una base y protégela con dos o tres torres de guardia equipadas con cañones vulcan (ametralladora). Haz una segunda cosechadora e infantería acorazada wolverine.
- Peina el mapa para buscar posiciones de defensa aérea. La última se encuentra directamente en la entrada de la base NOD del noreste.
- Usa ahora las aeronaves Orca para salvar a los civiles. Destruye, para acabar, el puesto de defensa NOD.



Con tus wolverine, puedes destrozar todos los puestos de defensa aérea.



Si conquistas un edificio, protégelo rápidamente con torretas defensivas.

GDI-Misión 3: Conquista de la estación

- La estación de tren se encuentra en el noroeste. Dirígete en esa dirección y neutraliza toda la resistencia que encuentres en el camino.
- En cuanto llegues al puente, un avión te traerá refuerzos: ¡titanes! Con estos caminantes mecánicos puedes destruir las dos centrales a cada lado del río. Ahora, tienes vía libre para tomar por asalto la base NOD.
- Es importante que uno de tus ingenieros ocupe la estación (un edificio poco impresionante en el noroeste). Destruye o toma los demás edificios del lugar. Ojo a las torres de guardia de la entrada: destrúyelas pronto para asegurar el terreno.



Los titanes acaban con las centrales que hay a cada lado del río.



El objetivo final es la conquista, ¡no la destrucción!, de la estación.

GDI-Misión 4: Obteniendo información

● Lo primero es edificar la base en un sitio seguro. La mejor forma de protegerla es colocando dos torres de guardia apuntando al norte.
● Manda a cinco o seis soldados de infantería a la meseta con los yacimientos de tiberio. Desde allí, destruye la torre de láser y las centrales del campamento NOD. Manda refuerzos para rematarlo completamente. Más al sudeste está el puesto de defensa aérea de ovnis.
● Sigue el desfiladero hacia el noreste. Hay una parte de la pared rocosa del cañón que se puede destruir. Por ahí tus tropas pueden llegar a la parte más alta de la meseta. Desde allí puedes bombardear la segunda base NOD a placer. Un ingeniero debe tomar finalmente posesión del centro de investigación, y la misión habrá sido un completo éxito.


¡Sorpresa! Tus tropas entran en la base NOD por la puerta trasera.

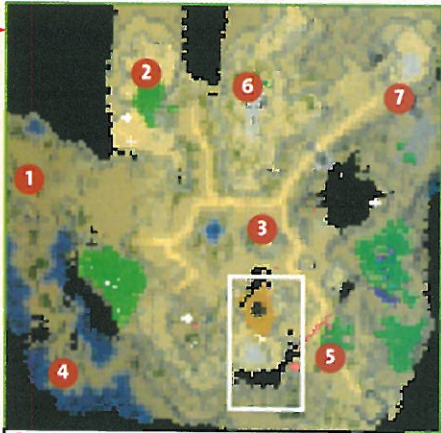
GDI-Misión 5: Aguantando la posición

● Aquí los NODs te van a hostigar desde el principio. En cuanto llegan los refuerzos, se desata una tormenta de iones. Ahora tienes que aguantar el tipo durante diez minutos... ¡Suerte!
● Puedes vender todos los edificios excepto el cuartel. ¡No gastes en ningún caso dinero con medidas de mantenimiento y reparaciones innecesarias!
● Produce soldados de infantería sin parar y concéntralos en la entrada y al sur. No pierdas de vista estos frentes de combate.
● Mucho cuidado con las mortales llamaradas que escupen los ovnis. Que no pillen a tus soldado apelotonados, o será una barbacoa.
● Cuando esté a punto de concluir el plazo, la hermandad intenta realizar un ataque a la desesperada, pero con los refuerzos que te habrán llegado no tendrás problemas.


Poco antes de que pasen los diez minutos, los NODs prueban suerte con un último ataque a gran escala.

GDI-Misión 6: Destrucción del equipo de radar

● En esta misión tienes que estar al tanto de la salud de tus soldados, porque los refuerzos llegan sólo después de la ocupación del satélite de comunicaciones, y además son escasos. La supervivencia, y en consecuencia el equipo de sanitarios, es determinante para la misión.
● Evita los horrores mutados por el tiberio que crecen en sus campos, y dedícate primero a atacar y aniquilar la instalación junto al ❷.
● Sitúate ahora en el centro ❸ del mapa. ¡Cuidado, NOD te ha preparado una emboscada! No te olvides de que los titanes pueden destruir las torres de láser desde lejos, gracias a su mayor alcance. Atención: ¡solamente puedes cruzar la veta de tiberio al norte del cercano satélite de comunicaciones con un grupo de infantería!
● Ahora tienes que volver al punto de partida. Desde allí, dirígete al sur ❹ y vete por el margen del mapa, hasta la base NOD ❺. Acaba con ella, con excepción del muro de protección del norte, y aléjate en dirección este. Luego ve al norte y, en la falda de una montaña, encontrarás los restos de la base GDI en ruinas. En un camión aparcado hay un bonus que cura todas tus unidades. ¡Se lo han ganado!
● A través de un túnel, llegarás al equipo de radar ❻ y, finalmente, al último satélite de comunicaciones ❼.



❶ punto de partida ❷ satélite de com. ❸ emboscada de NOD ❹ salida ❺ base NOD ❻ equipo de radar ❼ satélite

GDI-Misión 7: Liberación del rehén

● La liberación del rehén es un asunto complicado. Tus tres muchachos tienen que conservarse con vida a toda costa. Lo primero es que el ladrón de vehículos se haga con alguna unidad motorizada del enemigo. Con ella te diriges al noroeste, hasta el cruce de los puentes ❷. Sólo el puente del suroeste permanece intacto, pero ¡cuidado!, está guardado por una torre de láser. Después de esquivar este obstáculo lo más rápidamente posible, te encontrarás frente a las puertas de la base NOD ❸, donde tienen al prisionero . Rodea las instalaciones por el sur. El vehículo que robasteis se queda allí, y los otros dos soldados se dirigen al noroeste del mapa ❹. Encontrarás la bajada al río junto a los pilares del puente. Sigue el trayecto y llegarás a la entrada trasera de la base NOD.
● Haz que el conductor del vehículo dispare, sin destruir, a los monstruos mutantes (tecla **[Ctrl]**), y sal corriendo de allí. Los monstruos, furiosos, atacarán todo lo que esté a su alcance: en este caso, la base NOD. Aprovecha la confusión resultante de esta astuta maniobra para liberar al prisionero y escapar. Utiliza el mismo camino que antes y vete al punto de partida, en ❶.
● Para la segunda fase de la operación, llegan más refuerzos al noroeste. Construye una base al norte del puente ❺. Haz cuatro cosechadoras, recolecta tiberio y móntate un ejército en condiciones. En el valle que te lleva hasta la segunda base NOD se esconde una subida ❻ a campos de tiberio. Ataca allí a las cosechadoras de NOD y accede por ese camino a la base enemiga... ¡Que no quede piedra sobre piedra!


A través de este camino accedes a la parte trasera de la base NOD.



❶ Punto de partida ❷ Cruce de puentes ❸ Base NOD ❹ Bajada a la orilla del río ❺ Base propia ❻ Subida al campo de Tiberium

GDI-Misión 8: Destrucción de la presa

● Sigue el camino que cruza el mapa eliminando todo obstáculo que se tope en tu camino. Después de haber pasado por una ciudad, te encuentras un cruce de puentes en el punto ❷. Al mismo tiempo llegan refuerzos por aire. El ingeniero, que realiza un aterrizaje de emergencia al otro lado del puente, tiene que repararlo para que puedas seguir tu marcha.
● Dirige a tus soldados al norte, cruzando por el puente recién reconstruido. Por allí acceden en una entrada de túnel ❸. Éste te lleva directamente a la base NOD. Después de que los titanes hayan eliminado las torres de láser, manda un ingeniero a tomar la instalación de construcción y otro a la refinería, a ser posible con cosechadoras incluidas.
● Ahora puedes construir tranquilamente una nueva base, levantar una armada a tu gusto y, finalmente, destruir las defensas de la presa ❹.



Conquistar bases enemigas: ¡quién iba a decir que la ingeniería era tan peligrosa!

GDI-Misión 9: Destrucción de la Pirámide

● Edifica una nueva base. Defiéndela con torretas vulcan, ¡porque te van a desembarcar tropas enemigas mediante APCs de transporte subterráneos!
● Forma tus unidades lo más rápido posible y cruza el puente dirigiéndote al noroeste. Toma el camino estrecho hacia la costa del norte y elimina las instalaciones de defensa aérea. Al mismo tiempo, ve preparando un gran conjunto de nuevos cazas. Puesto que has conseguido eliminar las posiciones SAM, pueden volar sin problemas hasta la playa del norte de la base NOD, donde comienzan con la destrucción del parque de la central de energía. Presta continua atención a que los cazas se mantengan en el aire. Si aterrizan en el suelo, pueden destruírtelos con facilidad.
● Los ingenieros que vienen en el tanque anfibio de refuerzo pueden ayudarte. Uno de ellos tiene que tomar la pirámide de la base enemiga.
● Al final, como colofón, también hay que arrasar el pequeño campamento NOD al sudeste, pero a estas alturas será coser y cantar.


Puedes devastar completamente las centrales de energía con un ataque concentrado de cazas Orca.


Los ingenieros le echan valor al asunto y, en un descuido de los NOD, se hacen con dos edificios.

GDI-Misión 10: Reconquista de la base

● Sigue el recorrido del río, hasta que puedas subir el declive por un lateral. Elimina allí todos los vehículos enemigos y la estación de radar. Un poco más al norte, haz explotar la pendiente y desde allí destruye la central de energía del campamento NOD cercano. De vuelta en el río, pasa delante de un obelisco de luz. Tranquilo: si has destruido las centrales, estará desactivado. Un poco más al norte del campamento encontrarás otro.
● En la base del noroeste hay varios puentes, que no son transitables porque estarán activadas las barreras de tormenta de fuego. Dirígete, por tanto, al noreste y sigue el recorrido del río en el margen superior del mapa, hasta la entrada trasera de la base. Allí hay que destruir o tomar ambas centrales de energía, para que puedas acceder a la base (mira la foto adjunta si no sabes de qué te estamos hablando). En cuanto un ingeniero haya tomado el recinto de materiales de construcción, el resto de la base caerá en tus manos. Para poder utilizarla, restáurala y deja que las cosechadoras hagan su trabajo y recolecten el tiberio circundante.
● En el suroeste se encuentra una gran base NOD. En el campo de tiberio de enfrente, sus cosechadoras trabajan con denuedo. Dicho campo está protegido por muchos tanques, situados en una elevación. Lo tienen muy bien montado, pero hay un fallo en sus defensas: las baterías SAM no alcanzan a proteger a los tanques. Usa las orcas para limpiar la elevación y luego destruye a las cosechadoras con tropas de tierra.
● El resto es pan comido: toma la base por las bravas. Perderás algunas unidades, pero nada serio.


Cuando hayas destruido las centrales de energía, puedes pasar sin problemas delante del obelisco de luz.


Estas dos centrales tienen que ser destruidas antes de que el ingeniero tome el recinto de máquinas.

GDI-Misión 11: Poner a salvo los cristales destructivos

● Hay que parar el tren antes de reconstruir el puente roto: de lo contrario, se ampliará el mapa ¡y la misión se vuelve mucho más difícil!
● Haz que tus soldados sobrantes suban al transporte de tropas y arrástrate al norte del campamento NOD cercano. Sube por la elevación de allí. Tuerce en dirección al sur, haz explotar la falda del monte y baja hasta el valle.
● Usa los vehículos para destruir las dos torres de láser de la entrada. Entra en la base y acaba con el último vagón que transporta los cristales: ahora sólo hace falta que cualquier soldado vaya a recogerlos. ¡Lo has conseguido!


Después de hacer explotar la falda del monte, tus tropas pueden bajar tranquilamente hasta el valle.


Al destruir el vagón de transporte, los cristales quedan desparramados. Envía a tus soldados a recogerlos.

GDI-Misión 12: Liberación de los rehenes

● En esta misión no recibes refuerzos. Tienes que preocuparte de que tus aliados mutantes y el sanitario sobrevivan, así que ándate con mucho cuidado.
● Vete al encuentro de los mutantes en el punto 2. Dirígete ahora al punto 3, donde tienes que reconstruir el puente. El ladrón de vehículos protege el tanque anfibio.
● Sigue el recorrido del río hacia el este en la primera ocasión que tengas. Sigue el camino que indica el mapa hacia la playa 4.
● Con el tanque anfibio, llévate al medium y a los mutantes al sur 5 de la isla carcelaria.
● Evita ahora los cuatro puestos SAM y acompaña a los rehenes hasta el punto de recogida 6.



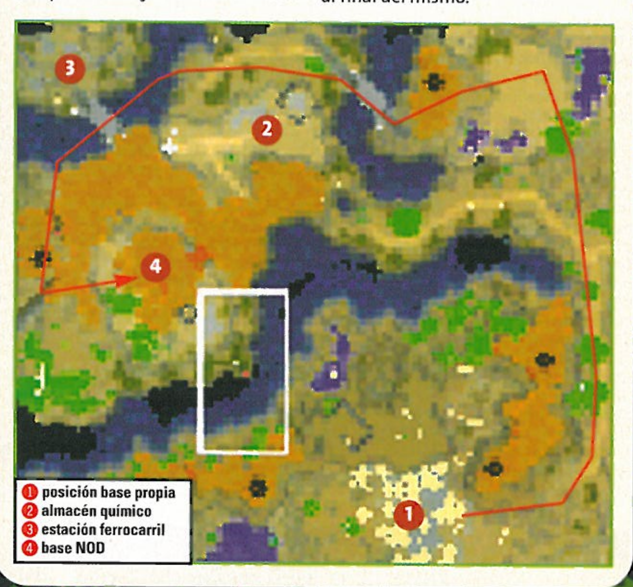

¡Es absolutamente imprescindible que te hagas con el APC anfibio del noroeste!


Para liberar a los rehenes, tienes que hacer reventar los SAMs de la isla.

Command & Conquer Tiberian Sun

GDI-Misión 13: Cortar las vías de refuerzos

● Después de destrozar el almacén químico cercano, edifica cerca de tu base en el punto 1. Protégela, acaba con todas las vetas peligrosas de tiberio y prepara varios escuadrones de cazas orca. Por último, ataca y destruye el almacén químico del norte 2, que no está protegido contra los ataques desde el aire.
● El próximo objetivo es la estación 3 que está al noroeste. Cuando el suministro de energía de NOD esté ya destruido, envía a los aviones directamente a la base situada al sur 4 y procede a destruirlo todo. Ya sólo resta dirigir el tanque de suspensión a través del puente reconstruido del norte y seguir el camino señalado en el mapa. Ataca a la hermandad al final del mismo.



GDI-Misión 14: Explosivo

● Los raíles del tren están bloqueados. Tus unidades tendrán que defenderse como puedan del ataque enemigo. Un intrépido ladrón de vehículos se tiene que hacer con un tanque.
● Sigue por la meseta al sur de los raíles, en dirección suroeste. Con ayuda del tanque se pueden eliminar fácilmente las centrales de energía. Encuentra el lugar en el monte que se puede destruir y entra por ahí en la base enemiga. Tienes que destruir todas sus centrales de energía.


Desde la meseta puedes bombardear la central de energía.

GDI-Misión 15: Destruye un complejo de misiles

● Marcha con tus tropas a través del camino. Después de pasar un campo de tiberio azul llegarás a lo que parece ser un gran valle 1. Edifica aquí tu base y protege la entrada del este con una puerta automática.
Alternativamente, sube a la elevación del norte, sigue el camino hacia el este y construye la base en las ruinas de la ciudad 2. Aquí tienes que proteger el puente con una torreta defensiva.
● No construyas los edificios demasiado juntos o los misiles químicos harán pedazos tu base. Cuidado: los gases corrosivos también dañan a los edificios y a los vehículos.
● Vuela con un escuadrón de cazas hacia el margen sur del mapa, hasta llegar a una veta de tiberio 3, que tienes que limpiar. Al norte de aquí se encuentra una instalación NOD camuflada 4, que será visible un poco después. Destrúyela mediante bombardeos aéreos.
● Al sureste 5, el enemigo esconde sus aviones. Cuando te hayas deshecho de ellos, dirígete al aparcamiento de la central de energía 6 al norte de allí. Si algunas de esas centrales son destruidas, podrás ver totalmente la segunda instalación y atacarla a discreción.



GDI-Misión 16: (Norte) – Destrucción de una fábrica

● En las siguientes maniobras tienes que intentar no ser descubierto por los NOD. ¡Mantente alejado de todas sus patrullas de vigilancia! Tus mutantes van directamente desde la zona de aterrizaje 1 hasta el norte, en el margen superior del mapa 2, donde tuercen al oeste. Que hagan explotar la pared del cañón y sigan en esa misma dirección. No les quites el ojo de encima a los ovnis banshee: ¡no preparan nada bueno!
● Para estar a salvo de los misiles de tiberio NOD, tus mutantes harían bien en destruir las vetas de tiberio al sur 3 y al oeste 4, tal y como te señalamos en el mapa.
● Cuando hayan llegado al punto 5, cambia el rumbo hacia el sur y descubrirás, tras una marcha por tierra, la base 6 de la hermandad. Al mismo tiempo llegan los refuerzos al punto de salida. Erige allí mismo la base. Tus mutantes todavía pueden intentar eliminar alguna que otra central de energía NOD, pero tienen que darse prisa para volver a casa. Una vez a salvo, empieza a prepararte para un gran ataque de Lenguas del Mal.
● Toma el pequeño campamento NOD 7 con los SLMC, acercándote desde el noreste, bajo el puente. Finalmente, utilizando el multitransporte orca, encamínate al punto 5. Marcha a dirección sur y haz explotar una falda de una montaña en el punto 8. Ahora, entra ¡por fin! en la base NOD. Conquista primero la fábrica de armas con ingenieros: la artillería pesada que puedes producir allí es muy adecuada para el trabajo de demolición que te queda por delante.




Antes de la retirada, los mutantes se divierten un poco más en su camino de destrucción.


Con los SLMC (tanques flotantes) puedes tomar la pequeña base NOD, atacando por la entrada trasera.


Los ataques se coordinan a través del centro de comunicaciones GDI.

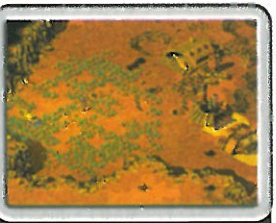
COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN

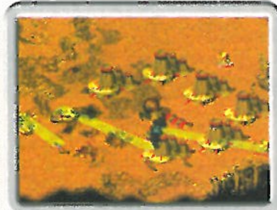
GDI-Misión 17: Turbulencias

● Al principio tienes que volver a pasarlas canutas para sobrevivir. Dirígete al sur, y mientras tu unidad de construcción edifica junto al campo de tiberio, tus soldados deben desactivar el puesto de artillería y hacer frente a los ataques de tanques. Cuando el sur esté protegido, ocúpate de los dos puestos al norte del Kodiak. ¡No te olvides de reparar todos los daños que sufra o es el fin del juego! Cuando hayas sobrevivido al primer asalto, todavía te queda tiempo para rearmarte. Necesitarás al menos dos cosechadoras para conseguir tiberio con rapidez.

● Por culpa de la tormenta de iones, algunas de tus armas han quedado inutilizadas: las naves orcas no pueden despegar del suelo por fallos en las alas. Las únicas armas útiles son los tanques interceptor y los titanes. Si dispones de alguna de estas máquinas, sal desde el noroeste y ábrete paso, luchando a brazo partido hacia el este, hasta los campos de tiberio. Tan pronto como la artillería NOD haya sido despachada, procede a destruir las cosechadoras enemigas.

● Finalmente, lleva a algunos interceptors al margen del mapa superior, hacia el noreste. Aquí encontrarás un aparcamiento camuflado, que alberga unas plantas de energía. Si las destruyes, la base del sur sufrirá un apagón y podrás conquistarla sin problemas. ¡La derrota de NOD está garantizada!


Edifica tu base justo al lado del campo de tiberio.


Destruye el aparcamiento de centrales al noreste y podrás tomar la base NOD.

Los soldados GDI pueden parecer robots, pero son hombres de carne y hueso.

GDI-Misión 18: El combate final

● La toma de posesión del puesto exterior ❶ no es más que un juego de niños. Después de la llegada de los refuerzos, edifica en un punto estratégico. Ten cuidado al principio y renuncia a una exploración del mapa en dirección sur, porque de lo contrario, el campo de juego se ampliará y los NOD comenzarán a fustigarte con sus letales misiles químicos. Y ya sabes lo puñeteros que pueden llegar a ser...

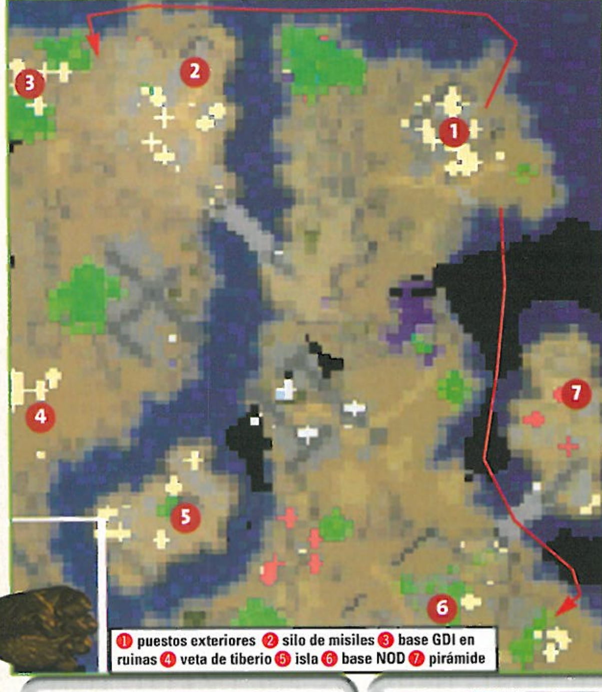
● Son obligatorias al menos dos cosechadoras, así como las habituales medidas de protección para tu base. Cuanto antes pongas en funcionamiento el cañón orbital de iones, mejor. Es fundamental en esta misión.

● Tienes una hora para acabar con cada uno de los tres silos de misiles. El primero se encuentra en el noroeste, en el ❷. Envía allí los SLMC (tanques flotantes) por el margen superior del mapa, con mucho cuidado de que no te vean. La base está protegida por un obelisco de luz. Acerca una unidad SLMC para que la destruya y revele así su posición exacta. Ahora que sabes dónde está, lo podrás destruir con el cañón de iones.

● Carga un APC anfibio de ingenieros y envíalo acompañado de varios SLMC hasta la base GDI en ruinas ❸. Lánzate sobre la base antes de que se acabe el primer plazo. El objetivo, además de la destrucción del silo de misiles, es tomar el mayor número de edificios posible. Deberías hacerte en especial con la fábrica de armas. Así podrás producir vehículos útiles de los NOD, como los reparadores móviles.

● Construye en la base conquistada una refinería. El siguiente objetivo es la veta de tiberio ❹ al sur. El siguiente silo se encuentra en una isla al sur ❺, que además está protegida por tres helicópteros. Vuelve a sacrificar una de tus unidades para localizar la posición del obelisco de luz que la protege y acaba con él con una descarga del cañón orbital de iones. Repite la estrategia anterior y ya tienes otra base en tu poder.

● El tercer objetivo está al sudeste, en el centro de la base, ¡y lo protegen varios obeliscos de luz ❻! En último extremo, puedes liquidarlos con el cañón de iones. Otra alternativa es llevar una buena tropa de SLMC por la orilla del río hacia el suroeste. Allí encontrarás un aparcamiento de centrales de energía camuflado. Destrúyelos y habrás neutralizado a los obeliscos. Con un par de tanques interceptors debería ser suficiente para entrar en la última base NOD. ¡Ya queda muy poco! Cruza el puente hasta la isla y enfréntate a Kane en un último duelo. ¡Duro con él!



❶ puestos exteriores ❷ silo de misiles ❸ base GDI en ruinas ❹ veta de tiberio ❺ isla ❻ base NOD ❼ pirámide


Mientras los interceptors destruyen la instalación, los ingenieros se preparan para tomar el terreno.


Ahí tienes la pirámide de Kane. ¿Qué ocurrirá? ¡Juega y descúbrelo!

Texto y mapas: M. Metzler

... continuará en el siguiente número de SCREENFUN, ¡pero esta vez, del lado de NOD!

Midtown Madness

Pulsa durante el juego **[CTRL] + [ALT] + [SHIFT] + [F7]**, para conseguir una ventana de entrada. Allí tienes que introducir los siguientes trucos:

Cheats

Tu coche no sufrirá más daños:
/nodamage

Tu coche vuelve a sufrir daños:
/damage

Los aviones se convierten en OVNIs:
/ufo

Los coches del tráfico ya no tienen tracción:
/slide
Tu coche ya no tiene tracción sobre las cuatro ruedas:
/puck

Poca fuerza de gravedad:
/grav

El comentarista habla más rápido:
/talkfast

El comentarista habla más despacio:
/talkslow

Hombres grandes:
/big

Hombres pequeños:
/tiny

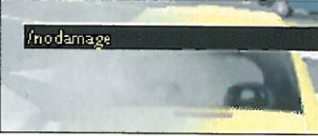
Desactivar humo de ruedas:
/nosmoke

Activar humo de ruedas:
/smoke

Cada vez que des al claxon saldrá un buzón volando:
/postal



Imagínate que este beetle...



***/nodamage**: ... se diera un tortazo. No te apures que con la combinación de teclas* **[STRG]+[ALT]+[SHIFT]+[F7]** *...*



... el escarabajo se queda como nuevo: sólo la carrocería tiene rasguños.



***/big:** con estos gigantes, hasta Godzilla se chocaría contra ellos...*



***/tiny:** ... y ahora, ¿dónde se han metido todos? ¡No los veo!*



***/postal:** Si pitas, todo se llena de buzones. ¡Esto parece Correos!*

Hidden & Dangerous

Introduce **iamcheater** durante el juego para activar la función cheat deseada mediante los siguientes códigos. Un click confirma que has introducido un cheat correcto. Atención: los cheats sólo funcionan con la versión original del juego. Si has instalado un update en el juego, ¡no podrás hacer trampas!

Cheats

Mostrar coordenadas:
playercoords

Acabar misión actual con éxito:
gamedone

Armas con máxima munición:
allitems

Energía vital al máximo:
goodhealth

Inmortal:
nohits

Matar a todos los enemigos:
killthemall

Los soldados se convierten en mujeres (¡aunque algo masculinas!):
laracroft

Cabezas grandes:
funnyhead

Perder misión actual:
gamefail

Abrir todas las puertas:
openalldoor

Perspectiva enemiga desde delante:
enemyf

Perspectiva enemiga desde atrás:
enemyb

Mostrar secuencia final:
showtheend

***playercoords**: el cheat contesta a la pregunta "¿dónde estoy?", pero no a "¿cómo salgo de aquí?", ni "¿qué demonios estoy haciendo yo aquí?".*



A este colega herido...



***goodhealth:** ... le deseamos que se recupere pronto sin efectos secundarios.*



***laracroft:** introduce mujeres en tu plantilla de soldados, porque desde* Tomb Raider, *sabes que son capaces de luchar igual o mejor que los hombres...*



***funnyhead:** ... aunque (al igual que a ellos) les crezca la cabeza en momentos de crisis.*

Commandos: Más allá del deber

Activar modo cheat

Introduce **1982gonzo** durante el juego para activar las teclas de trucos que verás a continuación. En el caso de que después de introducir el truco, no funcione, teclea **gonzoopera**. ¡Ahora sí que deberían salirte tus trampas para poder llegar a lo más alto!

Cheats & Passcodes

Cheats

Mueve al soldado escogido hasta la posición del cursor:
[SHIFT]+[X]

Invencibilidad:
[STRG]+[I]

Salto de nivel:
[STRG]+[SHIFT]+[N]

Passcodes

Misión 2 – Selva de asfalto:
8K2IX

Misión 3 – Caído del cielo:
9R291

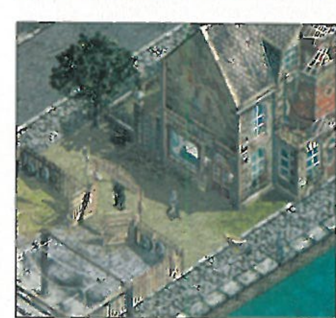
Misión 4 – El martillo de Thor:
44G9J

Misión 5 – Empresa arriesgada:
4HSAB

Misión 6 – Nido de águilas:
J8TSN

Misión 7 – La gran huida:
LUK2L

Misión 8 – Amistades peligrosas:
DUSLZ



[SHIFT]+[X]: *gracias a esta combinación...*



... moverás al soldado escogido.

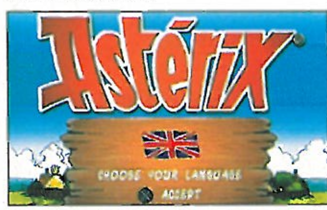


Hidden & Dangerous: *en este complicado juego los cheats te serán de gran ayuda.*

Texto: A. Lepel

Asterix

Para elegir el nivel, mantén pulsado △, y pulsa las teclas ↑→↓←←↓→↑ una detrás de la otra. La frase **Cheat Mode Active** aparece y confirma la entrada correcta. Ahora comienza un nuevo juego para poder llegar al menú de cheats.



Mantén pulsado △, y luego introduce la serie ↑→↓←←↓→...

... adelante, ¡ya puedes activar tus trucos!

SELECT A LEVEL TO LOAD
FOREST
ROMAN FORT
FRENCH ALPS
CARNAC
PIRATE SHIP
AQUA
NARBOA
ROME
PIRATE CITY
BARREL BREAK

Tras comenzar un nuevo juego, entrarás en el menú elección de nivel y, enseguida...



... estarás peleando con los barriles...



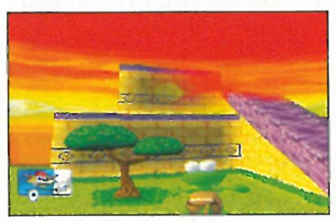
... o con los romanos, ¡que están locos, locos! (el récord de lanzamiento de peso lo obtendrá Obelix, ¡por supuesto!).



Croc 2: ¡ven conmigo a vivir nuevas aventuras!



Mantén pulsado el botón R2 y dale un toquecito al □...



... así podrás aumentar tus reservas con 100 joyas para conseguir lo que quieras.

Te encantará conocer el pintoresco poblado inca. ¡Qué diferente!

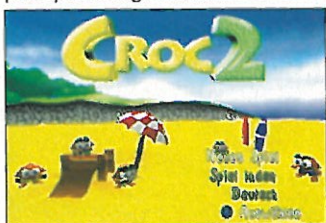
Croc 2

De aperitivo : 100 cristales de bonus

Mantén pulsado L1 en el menú principal y pulsa la serie □□○↓←→←→. Ahora, mantén pulsado R2 durante el juego y presiona □: así conseguiréis cien cristales cada uno. Con estos cristales podéis ir al comerciante para haceros con vidas extras y otros elementos útiles.

Y de plato fuerte: menú de trucos

Mantén pulsado L1 en el menú principal y pulsa la serie △←←→□↑↑ ←○. Durante el juego, pulsa R2 y L2 al mismo tiempo, para que te salga el menú de cheats.



Mete ambos cheats en el menú principal.

Abe's Exoddus



Cheats

Mantén pulsado el botón R1 en el **menú principal** e introduce el código
Mostrar las secuencias fílmicas:
↑↓←→□○△○□○↑↓←→

Mantén pulsado el botón R1 en el **juego** y luego introduce el código
Inmortalidad:
○△□✕↓↓↓○△□✕

Saltar a la próxima parte del juego (no se ven las secuencias fílmicas):
○○✕✕□□



Introduce el cheat para las secuencias fílmicas en el menú principal, mantén pulsado el botón R1 y pulsa...



↑↓←→□○△○□○↑↓←→: ¡Ahora puedes ver el final cuando quieras!



○△□✕↓↓↓○△□✕: con R1 pulsado. No eres exactamente inmortal, pero los perros y minas no te hacen daño.

Bomberman

Los siguientes **códigos de acceso a nivel** ofrecen el máximo de bombas y una larguísima llama.

Passcodes

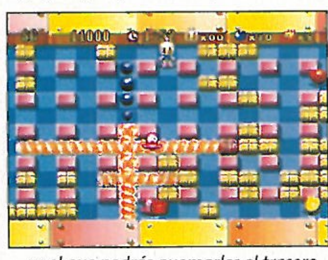
Nivel 1: 46224622	Nivel 31: 26572657
Nivel 11: 10191019	Nivel 41: 38793879
Nivel 21: 12221222	



Vete al menú de opciones...



***38793879:** para introducir el password; elige por ejemplo el nivel 41...*



... en el que podrás quemarles el trasero a los enemigos con muchas bombas y tu potente llamarada.

Bomberman Fantasy Race

Con este cheat te lo pasarás bomba: pausa el juego y pulsa seguido L1 L1 R1 R1 ↓↑○. Pon en marcha la carrera, y cada paso que des sonará como un pequeño terremoto.



Introduce el cheat en pause.



El suelo resuena: ¡este entrañable bichito es de lo más escandaloso!

Tony Hawk's Skateboarding

Todas las pistas en el modo de entrenamiento

Comienza un nuevo juego y dale al pause: mantén pulsada la tecla L1 mientras introduces la combinación □↑←↑○△. El menú de pausa se tambalea confirmando la entrada. Termina la carrera y escoge el nivel que quieras.

Me pesa la cabeza

Comienza un juego nuevo y páusalo. Mantén L1 y teclea ←↑✕ ↓↑✕. La pantalla tambaleará confirmando la entrada. Se te instalarán tantas ideas en la cabeza que... ¡Sorpresa!



En pause, mantén pulsado el botón L1, pulsa □↑←↑○△ y termina el nivel.

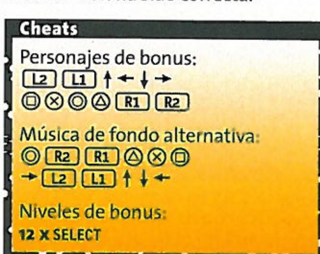


Marca finalmente SELECT LEVEL...



... y escoge tu circuito favorito. Aunque el que quieras aparezca cerrado en la pantalla, podrás jugar sin problemas.


Vete a un gimnasio de Miami...


... pausa el menú e introduce el segundo cheat (mantén L1, luego pulsa ← ↑ ⊗ ↓ ↑ ⊗). Alucina con tu cabeza de melón.

Trap Runner

Introduce los siguientes cheats en la **pantalla del título** cuando aparezca **Push Start.** Un ruido confirmará que la introducción ha sido correcta.

Cheats

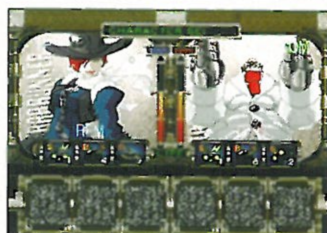
Personajes de bonus:
L2 L1 ↑ ← ↓ →
□ ⊗ ○ △ R1 R2

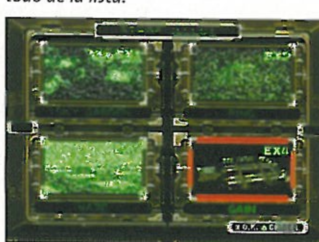
Música de fondo alternativa:
○ R2 R1 △ ⊗ □
→ L2 L1 ↑ ↓ ←

Niveles de bonus:
12 X SELECT



Aquí se introducen todos los cheats.


Los personajes de bonus Rem, Dyn y Elg aparecen cuando mueves el cursor en la elección de personajes a la derecha del todo de la lista.


Los niveles de bonus son el **Sky Garden, Ring, Maze** y...



... el movido campo llamado **Gain.**

Virus – It is aware

Passcodes

Sewers:
○ □ ⊗ △ △ △ △ △

Hall:
△ ○ △ □ □ △ △ △

Swimming:
⊗ △ ⊗ □ ⊗ △ △ △

Nakomi:
⊗ ○ △ △ □ △ △ △

Docks:
△ □ □ ○ △ △ △ △

Boat:
⊗ ○ ⊗ □ ○ △ △ △

Lab:
○ □ ○ ⊗ △ △ △ △



○ □ ○ ⊗ △ △ △ △: este código...

LAB

... activa el laboratorio...


... donde se suceden extrañas mutaciones, ¡cierra los ojos y pasa por allí!

Bomberman World

Selecciona primero **Juego Normal** y luego la **contraseña** e introduce el aréa y zona en que quieras jugar.

Contraseña

Área 1
Área 1: 8010
Área 2: 1180
Área 3: 8086
Área 4: 2919
Área 5: 1021

Área 2
Área 1: 0127
Área 2: 1220
Área 3: 1018
Área 4: 0804
Área 5: 0714

Área 3
Área 1: 1027
Área 2: 2413
Área 3: 3009
Área 4: 6502
Área 5: 6809

Área 4
Área 1: 0627
Área 2: 8808
Área3: 3674
Área 4: 4891
Área 5: 0605

Área 5
Área 1: 0730
Área 2: 2151
Área 3: 3562
Área 4: 3812
Área 5: 2203

Introduce todos los cheats como contraseña.

Cheats

Bonus-Modi
Special-VS-Modus: 5656
Special-Battle-Modus: 4989
Battle-Royal-Modus: 1616
Modo locura: 4622

Stage 1: 7327	Stage 3: 5211	Stage 5: 1029
Stage 2: 9717	Stage 4: 1814	



Las contraseñas son para **JUEGO NORMAL.**



2203: en la zona 5 y área 5...



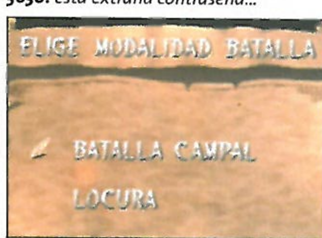
... Bomberman se ha abierto paso en su estación espacial para subir muy alto.



¡Allí le espera un malvado enemigo!



5656: esta extraña contraseña...



... te proporciona un modo de lucha totalmente nuevo: el **Special VS.**



1814: ahora comienzas con todos los extras (¡cuidado con las llamaradas!).



4622: en el modo **locura** puedes escoger todos los extras...



... selecciona un **hándicap...**


... y jugarás en un laberinto cargadito.

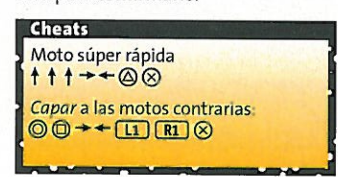
Moto Racer 2

Introduce estos cheats en el menú principal para activar la función correspondiente y la pantalla resplandecerá para confirmarlo.

Cheats

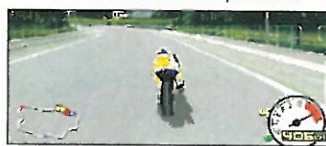
Moto súper rápida
↑ ↑ ↑ → ← △ ⊗

Capar a las motos contrarias:
○ □ → ← L1 R1 ⊗



Introduce los trucos en esta pantalla.


↑ ↑ ↑ → ← △ ⊗: con una velocidad punta de 405 km/h, ¡lo difícil será no llegar en primera posición!


○ □ → ← L1 R1 ⊗: ¡gracias a tu malvado sabotaje (¿una patata en el tubo de escape? ¿Pegamento en la cadena?), tus rivales sólo pueden ir a 50 km/h!



Texto: Andreas von Lepel

Star Wars Episode I: Racer

Para el mega-cheat necesitas dos bloques de memoria que no se estén utilizando, uno de los cuales ha de ser el cuarto. Escoge el otro slot libre: mantén pulsada la Z e introduce **RRTANGENT,** pulsando la L para introducir cada letra. Selecciona **End** y pulsa L seguido de Ⓑ.

Utiliza la misma unidad otra vez e introduce como hemos descrito antes el nombre **ABACUS** pulsando al final L y Ⓐ. Aparecerá un pequeño **OK** en el margen inferior izquierdo de la pantalla si has hecho todo bien.

Vuelte a la pantalla de **start** y pulsa C▶. Aparecerá la frase **ALL PODS, TRACKS UNLOCKED!!!.** Comienza un nuevo torneo: en el cuarto slot se utilizó la unidad de memoria llamada DBG. Selecciónala; ahora puedes escoger todas las pistas y todos los pilotos, ¡incluidos los personajes de bonus Jinn Reeso y Cy Yunga!

Adicionalmente puedes alterar las opciones de cheats que aparecerán más tarde pausando una carrera en marcha y pulsando de forma seguida los botones ↑←↓→.



***RRTANGENT:** introduce el primer nombre de piloto como está descrito arriba...*

ABACUS

***ABACUS:** ... y el segundo nombre, igual.*



*El **OK** te confirma que no te has equivocado y que vas por buen camino.*



*En la imagen de **Start**, pulsa C▶.*



Después del comienzo de un nuevo torneo encontrarás el puesto DBG: ¡tienes que seleccionarlo!



Desde ahora, todos los torneos...



... con todas sus pistas están activados.



Si quieres hacer más trampas, pulsa las teclas ↑←↓→ en pause...



*... ahora puedes modificar parámetros (inmortal, por ejemplo) en el menú **Debug**.*



Ahora dan trucos por teléfono en SCREEN-FUN, con esta competencia ¡no hay manera! me van a quitar todos los clientes.



Men In Black: si misteriosamente se os han olvidado los códigos que sacastéis con tanto esfuerzo, consultad la tabla de abajo.

Men In Black

Passcodes & Cheats

Passcodes

Nivel 2:	Nivel 4:	Nivel 6:
2710	**0309**	**3107**
Nivel 3:	Nivel 5:	
1807	**2705**	

Cheats

Salto de nivel (en pause, activar con SELECT): **2409**

El agente vuela (pulsar SELECT y teclas de dirección durante el juego): **0601**



***0601:** el cheat de vuelo indicado...*



*... se confirma con un **ERROR** bien gordo en la pantalla...*



... y sin embargo, funciona: mantén pulsado SELECT y vuela sobre la cabeza del alien con las flechas de dirección.



***3107:** en el último nivel, los agresivos extraterrestres son muy fuertes, ¡y los disparos de tu pistola no les harán casi daño!*

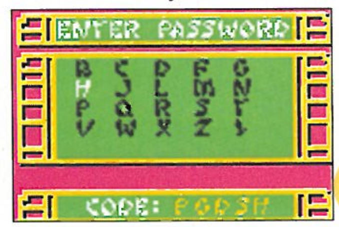
Mulan

Passcodes

Nivel 2: **JSFPW**	Nivel 5: **RVCNJ**
Nivel 3: **QGHXB**	Nivel 6: **PGDSH**
Nivel 4: **TZDML**	



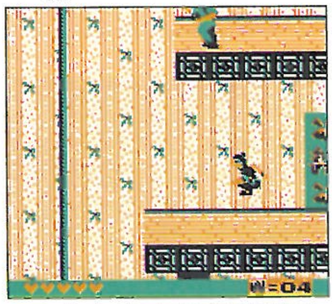
Mulan, los dibujos animados de Disney con ambientación oriental, dieron un salto inmediato a otro producto de éxito oriental: la Game Boy.



***JSFPW:** con este código de acceso...*



... vas directamente a la fase más emocionante: Mulan advierte de algo a Chang, pero él no le cree. Por eso...



... corre hasta el palacio e intenta encontrar un camino en el tejado.

Texto: Andreas von Lepel

GP 500

Prepárate para correr... ¡y caerte! Microprose se pone en primera línea de parrilla con este simulador de motociclismo. ¡Tiembla, 'Crivi', que vamos a por ti!



Te levantas el domingo por la mañana. Enciendes la televisión y te dispones a ver la carrera 500 c.c. del Gran Premio de Motociclismo. Los pilotos montan a lomos de su moto de 180 CV y todavía se permiten el lujo de hacer caballitos tras abordar una curva a 150 km/h... ¿A que parece fácil sentado desde tu cómodo sofá? Y para rematar la faena, enchufas tu PC o tu consola, te pones a jugar a tu simulador de motociclismo favorito y consigues llegar el primero sin ningún esfuerzo extraordinario... ¡Pues se va a acabar! Microprose lanza al mercado *GP 500*: el simulador de carreras de motos más alucinante, real y difícil de los aparecidos hasta el momento.

Eliges tu moto y piloto, aceleras, sales de boxes a toda pastilla y, cuando llegas a la primera curva, ya no hay solución posible para mantenerte en pie: ¡el tortazo está asegurado! Ahora tienes que pilotar como los *de verdad* si lo que quieres es llegar a la meta. **Microprose ha conseguido una física de conducción casi, casi real. Debes frenar, tumbarte y acelerar en décimas de segundo.** Al principio (y no tan al principio) te va a desesperar. Si consigues llegar a la segunda curva, ya te puedes dar con un canto (o mejor dicho, con un guardarraíl) en los dientes... Pero si superas este paso, la diversión no tiene límites. Todo esto, acompañado por unos gráficos espeluznantes, unos circuitos exactos a los reales y una ambientación conseguida al 100%. ¡Siente la velocidad!

Cámara de televisión: la calidad gráfica es alucinante, pero... ¿quién se atreve a conducir desde esta perspectiva?

Elige tu moto y piloto favoritos: ¡a por ellos, que son pocos y cobardes!

Podrás correr en todos los circuitos de la temporada 98 reproducidos al detalle.

Parrilla de salida: la parte más fácil de todo el juego. ¡Sólo tienes que acelerar!

No te desesperes: en las primeras partidas esta imagen será la que más veces veas.

INFO

Álex Crivillé: a punto de coronarse campeón del mundo.

Lo más destacado

- Licencia oficial de la FIM.
- 16 escuderías.
- 24 pilotos.
- 14 circuitos (incluyendo Jarama, Jerez y Montmeló).
- Información de tiempos por vuelta, caídas, vueltas rápidas...
- Modo multijugador: en red o vía Internet.
- Configuración de modo: ruedas, motor, suspensión...
- Diferentes perspectivas de cámara.

Crivillé es la imagen oficial de GP 500 en España.

PC | PS | N64 | SAT | E

GP 500
Simulador de velocidad.

7.995 pts. | Microprose/Proein | 1 jugador

Min.: 200 MHz Pentium, 32 MB RAM, Direct 3D, Win 95, 250 MB HD. *Rec.:* 266 MHz Pentium II, 64 MB RAM, 450 MB HD.

Gráficos 9 | Sonido 9 | Jugabilidad 8

Gráficos, física de conducción, circuitos, en castellano, modo de repetición.

Dificilísimo: modo de simulación exclusivo para pilotos de verdad.

El simulador de motociclismo más conseguido hasta la fecha. ¿Lo superará alguien? 9

Texto: J.Orge.

STAR WARS

Crea un ecosistema en

GUNGAN - UN NUEVO MUNDO™

Procura el equilibrio ecológico en la luna de agua de Naboo y ayuda a los Gungan a asentarse en una nueva ciudad.

Con un simple click de ratón, distribuirás las especies de plantas y animales por la superficie de la luna de Naboo.

El pez grande se come al pequeño: para crear un equilibrio ecológico, tienes que aprender las reglas de la cadena alimenticia.

Dos acompañantes muy especiales: el desastroso Jar Jar Binks (izda.) y R2D2.

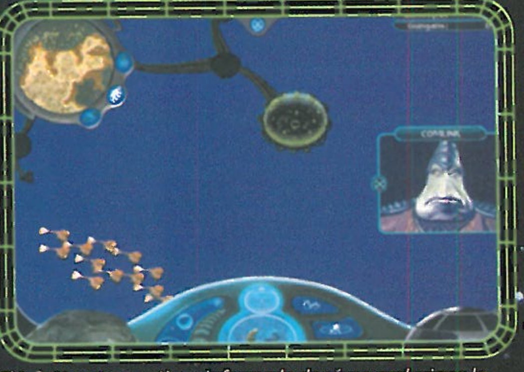
ScreenFun ¡SORTEO!

¿A que mola montarte tu propio ecosistema? Pues envíanos una postal a SCREENFUN, Ref. Gungan, aptdo. 14.112, Madrid 28080 y participarás en el sorteo de tres unidades de Gungan: un nuevo mundo. ¡Ánimo y ojalá que puedas disfrutarlo en tu casa!



Kresch, una inteligente criatura, te deja leer información sobre animales, plantas y la civilización de Gungan.

¡Una estadística interactiva sobre el desarrollo del ecosistema! Esto es más complicado de lo que parece.



El jefe Nass te mantiene informado de cómo evoluciona la construcción de su ciudad y lo que necesitan los Gungan.

Halloloha! Jefe Nass, el líder supremo de los Gungan, te saluda desde su trono. Su pueblo necesita ayuda: su ciudad, Otho Gunga, está condenada a desaparecer, y necesitan construir una nueva población en la luna de agua de Naboo. Tu misión consiste en conducir por la galaxia una nave llena de especies de animales y plantas fantásticas, para crear ¡un ecosistema donde pueda haber vida!

***Gungan: un nuevo mundo* es un juego de estrategia de construcción, con el que aprenderás mucho sobre la convivencia entre animales, hombres y plantas.** En las 13 misiones tendrás que evitar que determinadas especies animales se extingan, conseguir que se multipliquen otras o repoblar la luna con valiosas plantas. Esto sólo funciona si sabes cuáles son los enemigos naturales de cada especie, en qué medio viven y qué materias primas proporcionan a los Gungan, datos que podrás comprobar en un índice gráfico. Además, Kresch, una astuta criatura que te ha dado el jefe Nass para que te acompañe en el camino, te proporcionará información adicional: describe en textos breves lo que los Gungan aprovechan de cada planta y cada animal.

En la pantalla de la cosecha regulas la intensidad con la que los Gungan pueden recolectar plantas o cazar animales, y el medio ambiente no resultará dañado si consigues que la ciudad crezca controladamente.

R2D2 y Jar Jar Binks te acompañan en tu aventura, haciendo a veces comentarios incoherentes (con las voces originales de la película). Una ventaja: si Jar Jar te saca de tus casillas, siempre puedes desconectarle. En definitiva: **un juego para mentes constructivas.**



Texto: C. Strobel

No Fear Downhill Mountain Biking™

¡A todo trapo y campo a través! Para ganar en este juego, hay que arriesgarse y montar de manera radical. ¡Échale valor!

Adelantar lo es todo, aunque haya que jugarse el pellejo. ¡Fuera los cobardes!

Dar brincos con la bici parece fácil, ¡pero no lo intentes en la vida real!

En total hay seis ciclistas para escoger, cada uno con sus propias características.



El público te jalea a tu paso. Con esta perspectiva gozas más de la velocidad.



¡Que frío! Menos mal que pedaleando a este ritmo uno se mantiene caliente.



En el campeonato de freestyle hay que intentar hacer posturas en el aire... ¡sin estrellarse luego contra el suelo!

Descender a toda velocidad por la ladera de una montaña sobre una bicicleta no parece muy prudente. Y hacerlo intentando adelantar a otro chalado que también se ha lanzado pendiente abajo, sólo puede calificarse de insensatez. Si, encima, te dedicas a buscar todas las rampas para pegar saltos por encima de los obstáculos, ¡la cosa se convierte en vocación de kamikaze!

No Fear Downhill Mountain Biking es un juego de Codemasters, los mismos que estaban detrás de *Collin McRae Rally* y *Toca 2*. Es un buen curriculum. Y con *No Fear* lo acaban de mejorar. ¡Es lo más emocionante que se puede encontrar sobre dos ruedas! Realmente te transmite esa sensación de estar bajando despendolado a toda velocidad con la bici. Escoge la perspectiva *desde el manillar* y el efecto de vértigo es tremendo.

Durante una carrera de *No Fear* tienes que vigilar la energía que te queda: **el que pedalea es un ser humano, no el motor de un coche.** Si vas agotado, no podrás coger mucha velocidad.

Los tramos, repartidos por todo el mundo, son variados y exóticos. Un detalle que nos ha gustado es que, en la contrarreloj, compites contra la sombra del jugador que ostenta el récord del circuito. La bici se puede modificar para optimizar su rendimiento conforme al terreno que vas a recorrer, pero también debes tener en cuenta las propiedades del piloto que escojas.

Y si un trayecto te parece demasiado arriesgado, recuerda: el dolor es momentáneo. La gloria, ¡para siempre!



Texto: Gabriel Pérez-Ayala

¿Harto de que te den palizas en Internet? ¡Tranquilo! Practica un poco con 'Unreal Tournament' y, en poco tiempo, ¡los clanes de la red se darán de tortas para ficharte en su equipo!



Tres son siempre mejor que uno. En Unreal vas a aprender a jugar en equipo.

Las armas

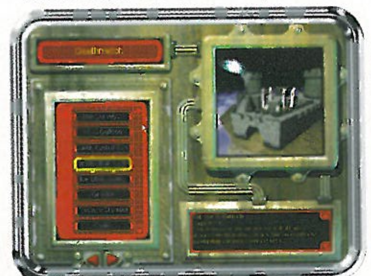
Pulsegun Arma de fuego rápido, muy potente.	**Impact Hammer** Para atacar cuerpo a cuerpo.
Redeemer Misiles autodirigidos ¡terrible!	**Flag Cannon** Perdigonazos difíciles de esquivar.
Translocator Envía al luchador a otro lugar.	**Minigun** Ráfagas para cubrir zonas espaciosas.
Enforcer Pistola estándar, la menos efectiva.	**Biorifle** Gelatina mortal que se pega al suelo.
Shockrifle Rifle de energía con disparo continuo.	**Rocket launcher** Misiles explosivos: ¡no podían faltar!
Sniper rifle Zoom para disparar con precisión.	**Ripper** Discos cortantes con efecto rebote.



Unreal Tournament



Uno ataca, el otro te rodea... ¡esos canallas están intentando hacerte la envolvente!



Todos los niveles están a tu disposición desde el principio, ¡sin zarandajas!



Capture the Flag: ¡protege tu bandera y captura la del equipo enemigo!

Un equipo enemigo ha roto el último anillo defensivo, amenazando gravemente vuestro cuartel general. Todos tus compañeros han sido abatidos, tú estás herido y la munición empieza a escasear...

Este tipo de situaciones extremas son el pan de cada día en *Unreal Tournament*, la secuela del aclamado *Unreal*. Olvídate del argumento, la historia o el trasfondo de los personajes, ¿a quién le importa eso? Aquí de lo que se trata es de demostrar tus habilidades en un total de 32 niveles, independientes entre sí. ¡A saco, matraco!

Los escenarios están divididos en cinco modos de juego. En *Deathmatch* ganas eliminando un determinado número de enemigos. En *Domination* tendrás que defender algunos puntos clave del nivel con ayuda de tu tropa. En *Capture the Flag* robas la bandera del enemigo. En *Assault* eres el atacante o defensa y tienes que llevar a cabo diversas misiones dentro de un tiempo limitado. **El reto final son los niveles *Challenge*: sólo dispones de un arma, ¡pero cada disparo es definitivo!**

El juego luce tan bien como su predecesor (con unos gráficos que, aún ahora, dejan sin aliento). Pero lo más atractivo de esta nueva edición de *Unreal* son los jugadores controlados por el ordenador *(bots)*, que poseen una sobresaliente inteligencia artificial. Casi nunca combatirás tú solo, ya que lo normal es que un par de estos *bots* te acompañen. Les puedes dar órdenes mediante el teclado, en plan comando. Te cubren las espaldas, atacan al enemigo, defienden las fortalezas... En fin, que realmente te parece que estás jugando en red con unos colegas de tu lado. ¡Y los *bots* enemigos no se quedan atrás! Son contrincantes resistentes y difíciles, aunque, ¡menos mal!, también se equivocan como si fueran jugadores humanos de verdad. Los insultos y comentarios con los que te obsequian durante los combates hacen la experiencia aún más viva y verosímil . Seguro que hasta te acabas picando con alguno. ¡Muy bueno va a tener que ser *Quake: Arena* para mejorar esto!

PC | PS | N64 | SAT | I

Unreal Tournament
3D shooter para todos

7.995 ptas. | GT Interactive | 1-16 jug.

Min.: Pentium 166, 16 MB RAM, Win 95, 520 MB HD. *Rec.:* Pentium II 266, 64 MB RAM, Win 95, tarjeta 3D.

Gráficos 10 | Sonido 8 | Jugabilidad 9

☺ Enemigos CPU muy inteligentes, misiones muy variadas.

☹ No hay historia para jugar en solitario, ni monstruos que te salten encima.

¡*Unreal* más excitante que nunca! Si te apasiona el multiplayer, esto es lo mejor. 9

Texto: Volker Weitz



Por mucha armadura que lleves, siempre acabas agujereado.

Wip3out

Las carreras futuristas de 'WipEout' son a la Playstation lo que el casco al piloto. La tercera parte de este hito del género comienza su carrera a velocidad supersónica. ¡Adelante!

Three, two, one, go! *La mascota del juego (unos pocos pixels que representan a una niña con trenzas) anuncia la salida.*



La historia de 'WipEout'

El primer *WipEout* fue uno de los títulos estelares del lanzamiento de la Playstation. Dos años después vino *Wipeout 2097*, con algunas mejoras notables y una gobernabilidad de los vehículos más asequible. Enseguida se hicieron conversiones para la Saturn (que aún coleaba).

Desde principios del 99, los jugadores de la N64 corren como locos con este juego, al que sacan todo el partido con su magnífico stick analógico. En esta consola, sufre la competencia de *F-Zero X*.



WipEout 2097 *ha salido en la colección platinum a muy buen precio.*



Sin duda, uno de los juegos más veloces para N64. ¡Vaya lujo!

El modo de dos jugadores de Wip3out *es un alarde de técnica de programación. No sólo es muy divertido, sino que la velocidad se mantiene igual de vertiginosa.*

Hay dos tipos de parches luminosos: uno te da armas, y el otro, un acelerón.

¡Cuidado! Con el turbo se gana mucho terreno, pero también se pierde energía.



La peculiar estética de Wipeout *se debe a los diseños de Designer's Republic.*



¡Eso es! Antes de llegar a la rampa de salto, conseguirás un arma extra.

Curvas cerradísimas a velocidades mareantes y un montón de rivales maniobrando para ponerte en su punto de mira. Así eran las carreras *WipEout*, ¡y así siguen siendo en la tercera parte de la serie!

Juego limpio y precaución en los adelantamientos son conceptos totalmente olvidados para un piloto veterano de *WipEout*. Aquí no se trata de seguir las trazadas ideales y abordar cada curva a una velocidad determinada para arañar segundos al cronómetro. En lugar de eso, echas mano de la aceleración antigravitatoria y te lanzas a recoger bonus de armamento situados por toda la pista. ¡Qué fácil es adelantar a un rival correoso cuando te lo puedes quitar de en medio con un cañonazo!

Wip3out ofrece a los usuarios de la Playstation los atractivos modos de juego que ya habían debutado en la conversión para la N64. Además de nuevas armas y diseños de naves, los gráficos se han puesto a la altura de los últimos tiempos: **vuelas a través de unos gráficos sin parpadeos y de alta resolución por un total de ocho circuitos muy elaborados.**

La novedad más significativa es la barra de turbovelocidad, que le da una nueva dimensión estratégica a la competición. ¿La gastarás al principio para situarte rápido en los primeros puestos, o la aprovecharás más tarde para un adelantamiento difícil en recta? El uso de esta barra de aceleración debilita tus defensas, así que no es mala idea reservarla para los momentos más violentos de la carrera: a diferencia de otros juegos similares, en la saga *Wipeout* la destrucción de tu vehículo supone el punto y final, y no un mero contratiempo que te hace perder posiciones. ¡A veces es mejor no arriesgarse!

La banda sonora está compuesta por las habituales melodías techno que caracterizan a los *WipEouts*. Aun así, los efectos sonoros no tienen toda la brillantez que se podría esperar. Es más, resultan bastante sosos y decepcionantes.

Quizá *Wip3out* no sea particularmente novedoso, pero es, objetivamente, un juego de velocidad emocionante y con gráficos estupendos. No le pedimos más.



Texto: M. Martín

X-Files The Game

Originalmente pensado para formato PC, los expedientes X prueban suerte con una conversión para la Playstation. La verdad está ahí afuera.



Mulder y Scully, los agentes más famosos de la televisión, se han metido en líos. Han desaparecido misteriosamente mientras investigaban su último caso, y nadie sabe dónde andan.

Tu eres el agente del FBI al que han encargado encontrar a los dos *tórtolos*. La acción es la típica de las aventuras gráficas, salvo que **en este caso no hay gráficos sino escenarios fotográficos y secuencias de vídeo en alta resolución.** El juego consta de cuatro CDs, pero en realidad no es tan largo como podría pensarse: ¡esas fotos y vídeos ocupan mucho espacio! Hemos notado que con respecto a la versión de PC faltan algunos pasajes de música, aunque lo poco que hay tiene la calidad esperada.

La pregunta es: ¿necesita la Playstation este tipo de juegos? Muchos piensan que no, pero si eres de los pocos que opinan lo contrario, *Expediente X* es un título estupendo para dar rienda suelta a tu vocación de detective. Te aguardan horas de frustración y reflexión mientras toqueteas desesperadamente con el puntero por toda la pantalla, buscando pistas. Si no lo tienes muy claro, ni te acerques. Seguro que no te compraste la consola para jugar a estas cosas.

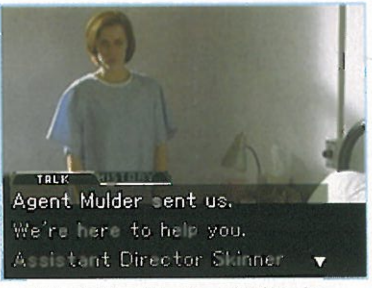
¡Aguanta, Scully, que ya vamos!



Esta mozuela te acompañará en tus investigaciones. Toda ayuda viene bien.



Estos iconos representan tu equipo de detective. Úsalo para analizar pruebas.



¡Ahí está Scully!, pero, ¿dónde se ha metido el guaperas de Mulder?

DRIVER

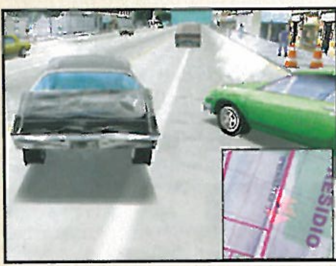
Uno de los juegos más populares de PSX llega al PC, ¡y lo hace con mejoras en gráficos y jugabilidad!

Desde *Gran Turismo*, la Playstation no se había visto tan convulsionada por un juego de velocidad como con *Driver*. **Combina la física de conducción de *Need for Speed* con la temática delincuente de *Grand Theft Auto*.** La acción consiste en cumplir misiones (hasta 40) para la mafia, conduciendo en ciudades reales como Miami, San Francisco, Los Ángeles o Nueva York. La gracia está en que la policía se lanza en tu persecución tan pronto comiences a hacer desmanes, chocando contra otros coches o saltándote semáforos. ¡Y son muy tenaces cuando se proponen pillarte!

Si te atascas con el modo *historia*, siempre puedes probar alguno de los modos de conducción alternativos, como *persecución, fuga, punto de control, superviviencia*... ¡Un juego muy completo!

La versión PC aprovecha la potencia de las tarjetas 3D para ridiculizar a los gráficos de la PSX con reflejos y efectos de luz alucinantes. También incorpora un retrovisor, con el que puedes ver a tus perseguidores, ¡y que le da una nueva dimensión al juego! Pero hay un error garrafal: no te gritan eso de "¡te has cargado el coche, tío!", cuando te estrellas... ¡Con lo que molaba!



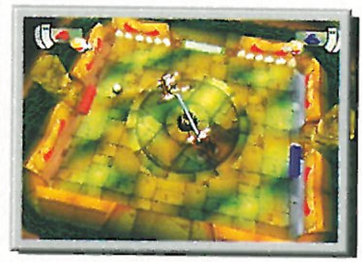


En el mapa podrás elegir la ruta, y aparece la situación de los coches de policía.



Desde la peli Granujas a todo ritmo no se había visto semejante desmadre.

Un poco exagerado el salto pero ¡hey! se trata de dar espectáculo ¿no?



Los monos del círculo no sólo aceleran la pelota, ¡también la sacan del rumbo! (PS).



Dale a las pelotas en el orden correcto para obtener más puntos: ¡a por el récord ! (PS).

Pong

El más antiguo de la historia de los videojuegos resucita, cual ave fénix, de sus cenizas.

Después de más de 20 años, el padre de todos los videojuegos celebra su retorno , y se ha actualizado con gráficos 3D y jugabilidad mejorada. El principio básico permanece intacto: debes hacer rebotar con un taco a una bola, ¡o varias!, que no paran de moverse.

En el original sólo había que colar la pelota en el fondo del campo contrario para ganar. Esta revisión incorpora numerosos modos y 60 niveles adicionales, que se despliegan en 20 escenarios. **También se han añadido power-ups que proporcionan características o efectos especiales en el terreno.** Para hacer las cosas un poco más desafiantes, las áreas del juego tienen todo tipo de obstáculos y elementos que hacen del recorrido de la bola una auténtica fiesta.

La conversión técnica no da pie a quejas, pero tampoco a grandes alardes. Es como intentar ponerle gráficos impactantes al *Tetris*. Donde *Pong* es de veras rompedor es en la siempre celebrada modalidad de multiplayer. Jugar cuatro amiguetes simultáneamente es algo que ni se nos pasaba por la cabeza cuando salió el juego original. ¡Viva lo moderno!



Pong de fútbol. Es el mismo que el de la caja de abajo, con veinte años de diferencia.



¡Nostalgia! Si pasas todos los niveles, podrás jugar el bonus de tres clásicos Pong *(PS).*



Texto: Michael Stapf

Sled Storm

Las carreras de motos de nieve no son el deporte más popular del mundo, ¡pero en la Playstation son una pasada!



Espectacular a tope: EA Sports ha decidido llevar a la Playstation un deporte radical como las carreras de motos de nieve.

Las carreras están de moda: de coches, de motos, de karts, de naves futuristas, de hovercrafts, de lanchas fueraborda... ¡y ahora de motos de nieve! Señor, señor, ¿a dónde vamos a ir a parar?

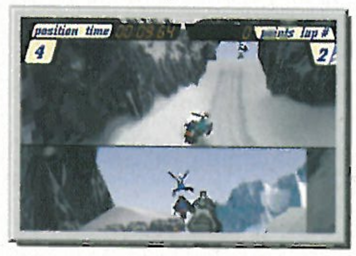
Lo curioso del caso es que, a pesar de que parezca una tontería de EA Sports, y aunque no tenemos ni idea de cómo son las carreras de motos de nieve en la realidad, ¡*Sled Storm* nos encanta! Primero te sorprende con unos gráficos de formas suaves y definidas, animados con fluidez. Luego resulta que la música es cañera a tope, acorde con el espíritu radical del deporte. Y por último, las pistas están llenas de caminos secretos y atajos. ¿Te mola? ¡Pues hay más! Puedes comprar mejoras para la moto con el dinero que te dan al ganar las carreras, ¡y al hacer trucos espectaculares en el aire! Como si de un *Tony Hawk's Skateboarding* se tratara, los pilotos se divierten encima de sus motos con una generosa colección de posturitas acrobáticas. ¡A truco más complejo, más puntos! Y la diversión no acaba ahí: con un multitap puedes jugar con los colegas. ¡Flipante!



Por encima, por debajo, por donde sea: el caso es adelantar a tus rivales, ¡todo vale!



Aprovecha en los saltos para hacer todo tipo de acrobacias: ganarás más dinero.



Para dos jugadores: puedes dividir la pantalla vertical u horizontalmente.



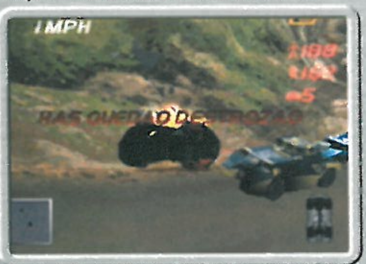
Texto: Gabriel Pérez-Ayala

Carmageddon

En la modalidad de dos jugadores te ofrecen todos los vehículos para elegir.



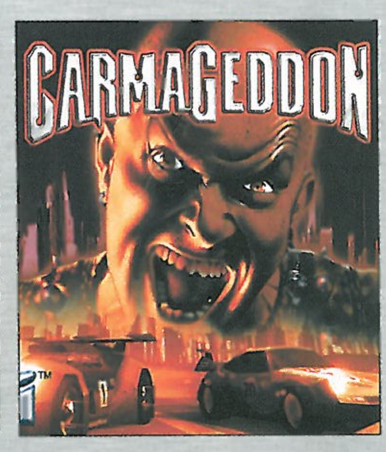
Un zombi se arrodilla y suplica. El otro acepta su destino con estoica valentía.



Lo malo de los desafíos es que no participa ningún coche dirigido por la consola.



Los zombis explotan en una pulpa sanguinolenta cuando los embistes con tu bólido. De hecho, basta con rozarlos para que estallen. ¡Orgía de sangre!



Acompañado por un vendaval de polémica, *Carmageddon* es la conversión a PSX de un juego de PC que levantó muchas ampollas en la Dirección General de Tráfico. Premiando la conducción despendolada y la mala uva, las carreras de este juego ultraviolento tienen un límite de tiempo que se amplía cada vez que atropellas a un zombi-peatón. Completar los circuitos es opcional, porque si destrozas los coches de los contrarios a fuerza de embestidas también te proclamas campeón. Hay power ups delirantes, un montón de circuitos y coches que parecen sacados de un episodio de *Autos Locos*. Y no veas qué caretos que se gastan los pilotos, ¡de hospital mental!

Para su encarnación en la PSX han sustituido a los humanos por zombis... Ya se sabe, las consolas tienen un público de menor edad que el de PC, ¡y hay que evitar polémicas a toda costa, que con Snake y el diazepam ya tuvimos bastante! Los zombis en cuestión suplican por sus vidas e intentan huir cuando comprenden que no les servirá de nada. Parece una conducta bastante inusual para un zombi, pero sí con eso la censura se da por satisfecha... ¡A por ellos!



Quake 2



A diferencia de la versión de N64, los cadáveres no se disuelven inmediatamente.



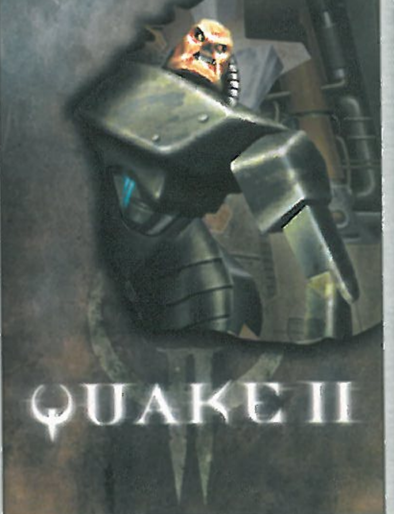
Duelos a pantalla dividida. No hace falta conectar dos Playstations por cable link.



Uno de los pocos momentos de calma del juego. ¡Abre la puerta y vuelve a la acción!



La pantalla se vuelve roja cuando sufres daños. Aquí estás en problemas: mientras despachas al soldado, el perro mutante te ataca con su lengua.



Esto empieza a ser preocupante. ¿A cuento de qué esta obsesión por convertir juegos de PC a N64 y a PSX? Las casas desarrolladoras aprovecharían mejor sus esfuerzos si produjeran nuevos títulos en vez de tanto pastiche. Lo extraño es que los tíos todavía esperan que se nos caigan los pantalones de gusto ante la perspectiva de jugar a una vieja gloria de PC, al borde de la jubilación, en nuestras consolas. ¡Tiene narices la cosa!

Pero menos da una piedra. Mientras que la N64 tenía el magnífico *Golden Eye*, en el catálogo de la Playstation no había ningún 3D-shooter en primera persona con cuatro jugadores simultáneos (con el multitap), así que un título así era necesario. Pero, ¿tenía que ser el *Quake 2*? ¿No podrían haber hecho un juego original? Esto es un remiendo.

Como adaptación no está mal. Los gráficos y el sonido son buenos, pese a la estética PC, que los lastra. Los escenarios son parecidos a los del original, pero han sido simplificados. Si esperabas poder jugar al genuino *Quake 2*, mejor que lo olvides: el de PSX se queda en sucedáneo. Un consuelo: los usuarios de PC todavía sueñan con jugar a nuestro *Metal Gear Solid*.



Textos: Gabriel Pérez-Ayala



Resident Evil 2 (Platinum)



Sangre, fuego y terror: en Resident Evil 2, *cada nueva misión puede convertirse en una historia no apta para cardiacos.*

¡Vuelve el amo del horror! Ahora que lo reeditan en Platinum, ya no hay excusas que valgan. Sé valiente y acompaña a Claire y a Leon a un viaje terrorífico por Raccon City, la ciudad infestada de muertos vivientes. No jugar a *Resident Evil 2* es como perderse un episodio vital de la historia de la Playstation... ¡y del videojuego! Pocas veces verás gráficos tan buenos, trama tan envolvente ¡o sustos tan puñeteros! Juégalo por la noche y te parecerá que estás viviendo una película de terror. Le han salido imitadores, todos muy buenos, pero aún sigue siendo imprescindible. ¡No lo dejes escapar!



Street Fighter EX A+ (Platinum)



La verdad es que se la chica se defiende muy bien. Con unos golpes así de contundentes, ¡cualquiera se atreve a tirarle los tejos...!

La saga de *Street Fighter* tiene fama de haber pasado por incontables ediciones. La que nos ocupa es en 3D, y lo del '+' (plus) se debe a que había una versión anterior que era exactamente igual, pero con menos personajes. El sistema de lucha es, en teoría, el mismo de siempre, pero con mayor énfasis en los combos y exigiendo menos precisión que sus equivalentes en 2D. Contra un *Tekken 3* tiene poco que hacer, pero es un cambio refrescante ver a Ryu, Ken y Akuma con una tercera dimensión. Es un poco austero de gráficos y movimientos.



MTV Snowboarding



Blanco, que te quiero blanco: podrás elegir entre seis jugadores, cada uno con sus cualidades, y competirás en circuitos de EE UU, Nueva Zelanda, Noruega y Japón.

Hala ¡ya ha llegado el invierno! Coge tu tabla de snowboard. Ya puedes hacer piruetas sobre la nieve con *MTV Snowboarding*, un juego ni original, ni eficazmente resuelto, ni con unos buenos gráficos. Los personajes y las tablas sí resultan llamativos, así como alguno de los circuitos nocturnos, pero te decepcionará en cuanto veas cómo pasas por encima de los árboles o las tablas en lugar de chocar con ellos y también la dificultad para hacer saltos chulos. Eso sí, la banda sonora hace gala a su nombre: temas modernos y marchosos que, al menos, dan vidilla a tu juego.



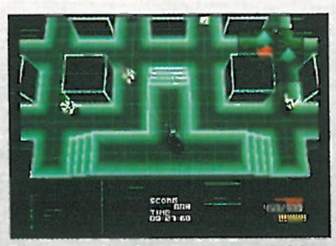
Pop n' pop



¡No pares ni un segundo! Corre a explotar todos tus globos antes que tu contrincante. Las nubes también amenazan con alcanzarte y, si te dan estos globos, son mortíferos.

Como en la mayoría de juegos de puzzles, tienes que apañártelas como sea para poner tres globos juntos en vertical, horizontal o diagonal y ¡zas! Se inicia una reacción en cadena en la que se rompen todos los que estén juntos del mismo color. No es difícil; lo realmente complicado es competir contra la máquina o contra otro jugador más veloz que tú: el tiempo corre, las nubes bajan y los bonus de tu compañero se traducen en más globos para ti. *Pop n' pop* no es en absoluto un juego original pero, pese a todo, está bien resuelto y bien acabado. ¡Para amantes de los puzzles!




Snake se enfrenta a 300 nuevas misiones.

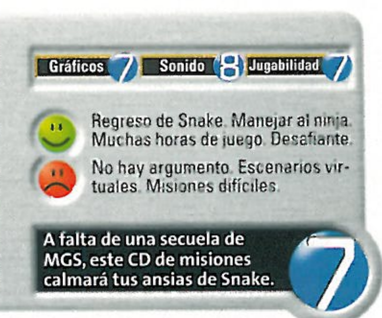
PS | PS | N64 | SAT | I

MGS: VR Missions

Acción estratégica para expertos.

3.990 pts. | Konami | 1 jugador

Este CD tiene unas 300 misiones de entrenamiento, muy parecidas a las del *Metal Gear Solid*. Constituyen un buen desafío para tus habilidades si consegiste acabarte el *MGS* original, pero habríamos preferido una aventura nueva y no misioncillas sueltas. El nivel de frustración puede alcanzar cotas muy altas ¡este juego es sólo para expertos del *MGS*! La sorpresa: en algunas puedes controlar al silencioso y mortífero ninja Grey Fox ¡él sí que corta el bacalao!



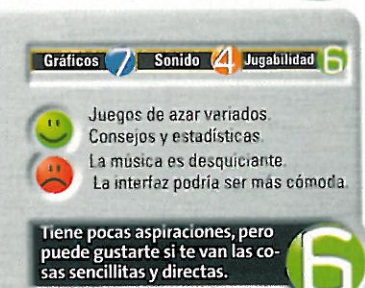

Prueba tu suerte ¡sin perder un duro!



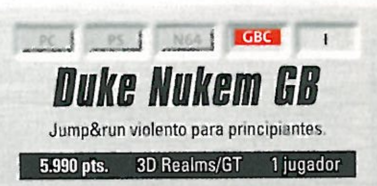
Casino virtual para avanzados.

2.995 pts. | Runecraft/Virgin | 1 jugador

La idea de meter un casino virtual en la Game Boy suena bien. Sobretodo si eres un ludópata compulsivo que se deja los cuartos en este tipo de juegos de azar. *Caesars Palace 2* te vendrá muy bien para darte cuenta de una vez de que esto de las apuestas es algo que no compensa ¡al final, siempre gana la banca! Tienes bastantes juegos con muchas variantes, pero algunos sólo son accesibles si demuestras ser un buen jugador. ¡Hagan juego, señores!



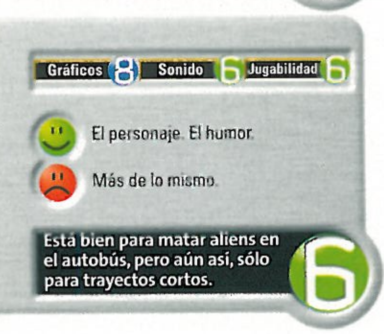

Duke se motoriza para la batalla.



Jump&run violento para principiantes.

5.990 pts. | 3D Realms/GT | 1 jugador

El carismático Duke llega a la GBC con un Jump&run que lleva su sello personal: armas, aliens para matar y unas gotas de humor. Después de probar juegos tan originales y entretenidos como *Pokémon*, se hace difícil volver a un género tan trillado como éste. *Duke Nukem*, a parte de sus buenos gráficos, no tiene mucho que lo aparte de la gran masa de plataformeros que pululan por la GB, aunque lo de montar diferentes vehiculos le da cierta variedad.



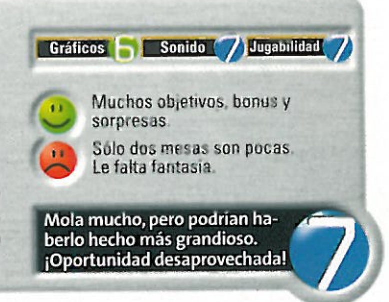

El objetivo de todo pinball: ¡batir récords!



Pinball gusanil para principiantes.

7.990 pts. | Infogrames | 2 jugadores

Los juegos de pinball no se estilan mucho para la PSX, así que esta es una incorporación agradable. Como pinball está muy entretenido, con montones de objetivos y bonus secretos. Aciertan al no complicarse con gráficos 3D y scrolls de varias pantallas. Emula bien a un pinball de lujo, de esos con pantallita de gráficos, pero hoy en día ya hay pinballs de nueva tecnología (*S.W. Episode 1 pinball* y *Revenge of Mars*,) que lo han dejado atrás. Sólo trae dos mesas.




Tokenkai: mata mucho por poco dinero.

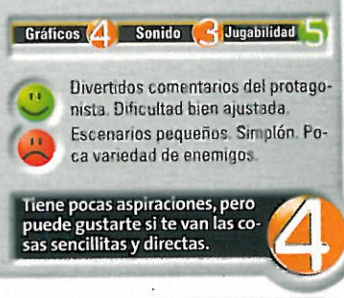


Shoot'em up a lo Rambo para principiantes.

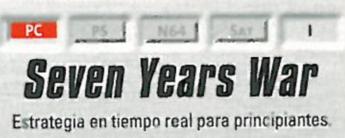
2.995 pts. | Hammer Techno. | 1 jugador

Pentium 100, 16 MB RAM.

Manejas a un Rambo con el ratón, pinchando en la pantalla a donde quieres ir o disparar. Tienes cuatro armas y una legión de enemigos para eliminar. Ya está, no hay más. Consiste en eso. Punto. En realidad, no es tan mal juego como parece. Su problema es que está obsoleto, si lo comparas con las maravillas que salen a la venta todos los meses. Enemigos poco variados, sonido malo y jugabilidad repetitiva. ¡Pero al menos es barato!




Los gráficos dejan mucho que desear.

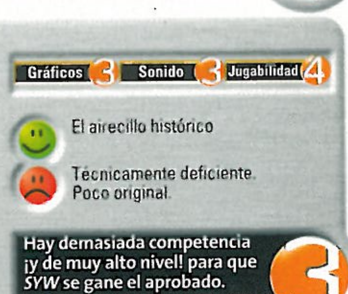


Estrategia en tiempo real para principiantes.

2.995 pts. | Hammer Techno. | 1 jugador

Pentium 100, 16 MB RAM.

Un firme y decidido paso atrás. Incluso viejas glorias como *Dune 2* tienen el interfaz más evolucionado y le ganan en opciones y variedad de unidades. Claro que es un título barato y no se le puede exigir demasiado, pero eso no quita para que sus colegas de género le den mil vueltas. Si nunca has probado uno de estos juegos, lo mismo incluso le ves la gracia. Pero juega un rato al *Warcraft* o a cualquier juego moderno del estilo y verás que estás bailando con la más fea.




X TECNOLOGIES
CE
Dark Rumble
2.995 Ptas.
Poderoso y preciso. Dos Mini-Stick Analógicos, Vibración Feedback, 8 Botones de fuego Digital Direction Pad, Funciones Turbo y "Camara lenta", Clear y Start, Selectores de modalidad Digital/Analógica, Cable de 2 metros, con Carbon
1MB
995 Ptas.
2MB
1.695 Ptas.
8MB
2.795 Ptas.
RETROCESO + PEDAL
6.995 Ptas.
Memory Card
¿Cuánta memoria necesitáis? 15 bloques, quizá 30 o hasta 120 bloques de memoria en una sola Memory Card, gracias a un exclusivo algoritmo de compresión que permite una capacidad de memoria impensable hasta hoy. La memoria de tipo Flash no necesita batería, tiene una altísima velocidad de transferencia
Virtual Pistol
Pistola compatible con Playstation Guncon/Namco, Retroceso Real, Pedal de Carga, Fuego Simple o a Ráfagas, Recarga Manual o Automática, Arma Especial
¡POR FIN EN ESPAÑA LAS ACTION FIGURES!
Series disponibles
- Tekken 3
- Duke Nukem
- Quake II
- Resident Evil 2
- Final Fantasy
- Crash Bandicoot
- Metal Gear Solid
- Zelda, Mario
- Tomb Raider
- Dark Stalers 3
Tel. 96.373.94.71
SCREEN1199
Si quieres más información rellena este cupón y envíalo por correo. Recibirás un dossier sobre nuestro método de afiliación.
GLOBAL GAME ESPAÑA
CALLE SALAMANCA, 27 - 5 - 9 - 46005 VALENCIA
Nombre
Edad
Apellidos
Dirección
Código Postal
Provincia
Población
Tel.
PlayStation
Dreamcast.
PC CD
NUESTROS ESTABLECIMIENTOS:
Madrid
Calle José Abascal, 16
Tel. 91.593.13.46
ALONSO CANO
Madrid
Calle Alcalá, 395
Tel. 91.377.22.88
PUEBLO NUEVO
Madrid
Centro Comercial Alcalá Norte
Próxima apertura
PUEBLO NUEVO
Valladolid
Calle La Merced, 4 (junto Plaza St. Cruz)
Tel. 983.21.89.31
Valencia
Centro Comercial Gran Turia
Xirivella
Tel. 96.313.40.67
Valencia - Quart de Poblet
Calle Pizarro, 5 - Tel. 96.153.75.20
Valencia - Alzira
Calle Mayor Santa Catalina, 22
Tel. 96.24.55.107
Albacete
Calle San Antonio, 20 - Tel. 967.19.12.11
Las Palmas
Alameda de Colón, 1 - Tel. 928.382.977
Tenerife - La Orotava
Calle Alfonso Trujillo
Edificio Temait/3 - Local 12
(Estación Guagua) - Tel. 922.32.61.14
Tenerife - Sta. Cruz
Ramon y Cajal - Próxima Apertura
Zaragoza
Calle Sta. Teresa, 7 - Tel. 976.56.36.69
Zaragoza 2
Próxima Apertura
Vitoria/Gasteiz
Calle Basoa, 14 - Tel. 945.21.45.96
Vitoria/Gasteiz 2
Próxima Apertura
Vizcaya - Basauri
Plaza Arizgoiti - Tel. 944.40.29.22
San Sebastián/Donostia
Calle Secundino Esnaola, 11
(barrio de Gros)
Algeciras
Urb. Villa Palma Bloque 7 Local 1
Tel. 956.65.78.90
Cartagena
Plaza Juan XXIII
Edificio Parque Central - Local n. 8
Tel. 968.32.14.46
Santiago de Compostela
Centro Comercial Area Central
Local 25 M
Próxima apertura
GLOBAL GAME

Videojuegos japoneses

Los juegos de importación japoneses son fantásticos, ¡pero no hay quien los entienda! No podemos enseñarte japonés, pero sí unos truquitos para desenvolverte.

NIHONGO WA SONNA NI MUZUKASHII JA NAI YO!
(EL JAPONÉS NO ES TAN DIFÍCIL!)

¿Sabes leer el japonés de los videojuegos?

Seguro que más de una vez habrás encontrado algún videojuego con unos textos rarísimos, compuestos por letras ilegibles de trazos redondeados. Lo más probable es que tengas entre manos un juego japonés. Puede ser un título maravilloso, pero si no eres capaz de pasar del menú, se puede convertir en una auténtica pesadilla. ¿Qué hacer?

Antes de nada, ten muy claro que las consolas no pueden utilizar juegos extranjeros sin un adaptador de algún tipo. Es un viejo problema al que los fabricantes de consolas no parecen dispuestos a poner remedio a corto plazo. Así que ya sabes: si quieres jugar a un juego japonés, hazte primero con el adaptador correspondiente.

Si ya has puesto remedio a este primer escollo, el siguiente problema es obvio: ¡no sabes japonés! La solución: estudiar el idioma durante cinco años hasta que consigas leerlo con fluidez.

¡Es broma! No hace falta tomar medidas tan radicales para disfrutar de los juegos orientales. **Con unas nociones básicas te basta y te sobra para resolver la mayoría de las situaciones que te van a salir en un videojuego,** siempre que no sea demasiado complicado. Aun sin tener ni idea de japonés, con intuición y experiencia puedes ir tirando y obtener satisfacción de un juego nipón. Algunos fans, sin embargo, han llevado su afición tan lejos como para meterse de lleno a estudiar el idioma.

Antes de que te lances tú también a aprender japonés, deberías saber primero que no es tan fácil hablarlo como leerlo. **La escritura japonesa se compone de *kanji*, unas letras muy raras que pueden tener desde uno a 23 trazos.** En total hay dos mil *kanji*, pero con que sepas mil ya te vale para leer con fluidez. Qué suerte, ¿no? Y eso contando que cada *kanji* puede tener dos o tres lecturas diferentes, según la situación en la que lo encuentres... ¡Y tú que pensabas que nuestras normas de ortografía eran una pesadez! Además de los *kanji*, hay otros dos *alfabetos (kanas)* mucho más sencillos, basados en sonidos: el *hiragana* y el *katakana*.

El primero, *hiragana*, se usa como terminación de los *kanji* y para algunas palabras especiales. Los niños japoneses usan mucho el *hiragana* para escribir, hasta que aprenden los *kanji*. Si un texto tiene pocos *kanji*, seguramente es porque está destinado a los niños.

El segundo, *katakana*, sirve para escribir las palabras occidentales. Nuestra recomendación es que memorices éste: el *hiragana* sólo te será útil si sabes japonés, mientras que con el *katakana* podrás traducir al inglés muchos términos que se usan frecuentemente en los videojuegos. En la página siguiente te ponemos algunos ejemplos. Qué, ¿te animas a aprendértelos?

INFO
La tabla del 'katakana'

u	ウ	e	エ	o	オ	a	ア	i	イ
ku	ク	ke	ケ	ko	コ	ka	カ	ki	キ
su	ス	se	セ	so	ソ	sa	サ	shi	シ
tsu	ツ	te	テ	to	ト	ta	タ	chi	チ
nu	ヌ	ne	ネ	no	ノ	na	ナ	ni	ニ
fu	フ	he	ヘ	ho	ホ	ha	ハ	hi	ヒ
mu	ム	me	メ	mo	モ	ma	マ	mi	ミ
yu	ユ			yo	ヨ	ya	ヤ		
ru	ル	re	レ	ro	ロ	ra	ラ	ri	リ
				o	ヲ	wa	ワ		
						n	ン		

Además de la selección de ejemplos que te mostramos, encontrarás muchas otras palabras inglesas escritas en katakana. Utiliza esta tabla para traducirlas, pero hay algunas normas que debes tener en cuenta: un apóstrofo con forma de circulito convierte sonidos como Ha, Hi o He *en* Ba, Bi o Be. *Hay otro apóstrofo con forma de comillas que transforma los sonidos como* To, Te o Ta *en* Do, De, Da... *El sonido* Shi *junto a* Ho *o* He *se convierte en* Sho *o* She. *Si le acompañan sonidos como* Yo *o* Yu, *será* Shyo *o* Shyu.

¿Es difícil entender cada tipo de juego?

En algunos, sólo hay que superar los menús de configuración. Éstos son los más jugables, y con un poco de atención y paciencia puedes incluso enterarte de qué van todas las opciones mediante el viejo sistema de "probar y fallar". Luego están los que tienen textos en pantalla, pero si has jugado a otros similares, puedes tener suerte y encontrarte con que los menús son casi idénticos. Lo malo es que no te enteras del argumento, ¡así que ten mucha paciencia! Por último, están los títulos inasequibles para el jugador occidental: si no entiendes lo que te dicen, es imposible disfrutarlos. Estos juegos nunca llegan a Occidente precisamente por lo difícil que es traducirlos... ¡Holgazanes!

3D-shooter, lucha	Sin problemas: por regla general, este género no contiene ni un solo texto japonés durante el juego.
Deportes, carreras, acción, jump&run	No deberías tener muchos problemas para jugarlos. Lo más probable es que te pierdas el hilo argumental y la descripción de las misiones, pero con imaginación todo se resuelve. Adelante.
Simulaciones	¡Empiezan los problemas! Pero si sabes *katakana*, puede ser suficiente para desenvolverte.
Juegos de rol, estrategia	Cuestión de gustos: jugable con mucha paciencia y experiencia ("¿Y ahora adónde voy?").
Aventura gráfica	¡Ni lo sueñes! Esto es japonés profundo. Hasta un experto lo pasaría mal para enterarse.

En Ridge RacerType 4 *las diferencias no solo están en el idioma: la versión japonesa no utiliza soporta el Dual Shock. Alguna ventaja taníamos que tener...*

CONSEJOS
El uso de los botones



Cuestión de ⊗ o de ◎:
En la Playstation hay una regla básica que se aplica a todos los juegos: mientras que en los pads europeos el botón ⊗ se pulsa a modo de confirmación y el botón ◎ para anular, en los juegos japoneses esta convención es al revés: ◎ confirma, y ⊗ sirve para volver a la opción anterior. ¡Uff, vaya lío!

Texto: Winnie Forster

スクリーンファン

スタトオプシヨンカモスボはいスタトオプシヨンカ

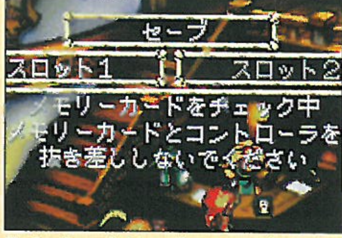
Situaciones típicas



Una situación estándar: decidir entre dos opciones: "sí" (la de arriba, "hai") o "no" (la de abajo, "lie"). El auténtico problema es: ¿cuál es la pregunta?



Muchos juegos de estrategia japoneses tienen el mismo esquema en el menú: con la opción de arriba mueves al personaje, y con la segunda atacas o disparas. Cuanto más abajo esté la opción del menú, menos utilidad tiene en el juego. En la parte inferior suelen venir conceptos como cancelar o saltar a lo siguiente. ¡No es tan difícil!



En Castlevania X: arriba y recuadrado, "See-bu" ("Save"). Justo debajo: "Su-ro-tto 1" ("Slot 1") y "Su-ro-tto 2" ("Slot 2").



Muchas aventuras de acción tienen la información de estado en inglés, pero el menú viene escrito en kanji y kana: En la opción de arriba pone: "U-i-n-do-u Ka-raa", que se traduce como "Window Color" y abajo pone "Se-u-n-do": "Sound". A la derecha, arriba pone "Su-te-re-o": "Estéreo", y abajo, "Mo-no-ra-ru": "Mono" ¡Has tenido suerte, éstos eran fáciles de traducir! Otras veces no está tan claro.

Algunos términos sencillos de uso frecuente

スタート

Start (Su-taa-to) suele ser lo primero que aparece en el menú principal. Es muy fácil de reconocer.

オプシヨン

Option (O-pu-sho-n) la palabra más importante después de "start" de cualquier menú principal. Te llevará, por ejemplo, a las opciones de juego *save, sound y controller.*

ボタン

Button (Bo-ta-n) aparece cuando tienes que pulsar un botón.

リセット

Reset (Ri-se-tto). Después de esto suele venir un mensaje de confirmación. Ver "Hai" y "Lie", abajo.

リトライ

Retry (Ri-to-ra-i). "¿Quieres volver a intentarlo?". Esto también se utiliza en lugar de los típicos *continue*, o continuaciones.

ロード

Load (Roo-do). Cargar el juego. Normalmente tienes que confirmarlo con "Hai" (ver abajo a la derecha).

セーブ

Save (See-bu) Todo amante del rol en japonés debería conocer este termino, ya que se usa continuamente. Si luego te preguntan algo, asume que es una petición de confirmación. Elige "Hai", pero por si acaso, ¡no se te ocurra sacar la tarjeta de memoria!

バックアップ

Back-Up (Ba-kku-a-ppu). Normalmente, es exactamente igual que "Save". Aplícate el cuento.

メモリカード

Memory-Card (Me-mo-ri-kaa-do) Por lo general, después de esto verás un número: 1 ó 2. Sirve para elegir en cuál de las tarjetas de memoria debe buscar la partida salvada, o en cual debe guardarla.

スロット 1

Slot (Su-ro-tto) la secuencia kana para 'Slot' vale para lo mismo que la anterior. También suele venir acompañada por un número. Si no Tienes una tarjeta de memoria metida en la ranura, te saldrá un mensaje raro de error.

リプレイ

Replay (Ri-pu-re-i) significa "repetición". ¿La reconoces?, con esta opción puedes volver a contemplar la carrera que acabas de disputar, el golazo que acabas de marcar, ¡o lo que sea!

サウンド

Sound (Se-u-n-do) son las configuraciones de audio. Si te metes aquí, encontrarás tres opciones:

ステレオ

Stereo (Su-te-re-o)

モノラル

Mono (Mo-no-ra-ru)

フィド

Wide (Ua-i-do)

キヤソセル

Cancel (Ki-ya-n-se-ru) Un comando muy útil. Este término se utiliza tanto durante la partida (para abortar el lanzamiento de un hechizo, por ejemplo) como en los menús de configuración (para volver a la pantalla anterior).

ユントロール

Controller (Ko-n-to-roo-ru) Entre otras cosas, se usa para elegir los puertos en los que van los mandos.

アイテム

Item (A-i-te-mu) Lo verás muchas veces para referirse al inventario en algunos juegos de rol. Normalmente las armas te las encontrarás en un menú diferente.

はい

Hai (Ha-i) Significa "Estoy de acuerdo" o simplemente "Sí". A diferencia de las anteriores, es una palabra completamente japonesa. De ahí que se utilice el *hiragana* en vez del *katakana* para escribirla. Pero ojo, que a veces la pueden escribir con *katakana* para fardar.

いいえ

Lie (L-i-e) Justo lo contrario de "Hai", también puede escribirse con *hiragana*, al tratarse de una palabra japonesa. Estos dos términos son muy útiles y sencillos, así que vale la pena que te los aprendas de memoria.

Situaciones especiales



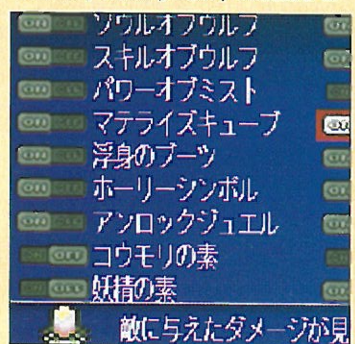




Front Mission Alternative: *¡menudo hallazgo! en el menú Option y Utility de este juego de estrategia en tiempo real se puede elegir el idioma. El japonés es muy chulo, ¡pero la verdad es que en inglés todo está más clarito!*



Secret of Mana 2: *muchas listas de hechizos y maniobras están escritos con simbolos kanas. Con la ayuda de una tabla de katakana e imaginación, puedes encontrar términos tan familiares como "Jump", "Fireball", "Guard", "Dash", "Backdash"...*



Castlevania X/Dracula X: *el inventario de objetos especiales es terrible. Con una combinación de katakana, hiragana y kanji, sólo un nativo o un experto con un manual a su lado podría entenderlo.*

スタトオプシヨンカモスボはいスタトオプシヨンカ

スタトオプシヨンカモスボスタトオプシ



Personaliza tus CDs

1ª parte: la plantilla

¿Has grabado tus canciones favoritas en un CD? Lo único que te falta es guardarlo en una caja atractiva. Con el programa Word puedes hacer tu propias carátulas de CD. Crea una plantilla para decorar tus CDs favoritos.

Si tienes una grabadora de CDs, conocerás bien el problema: has grabado un estupendo compact con todo tu esfuerzo y tus canciones favoritas, y lo único que te falta es una buena carátula para tu obra musical. Seguramente te pondrás manos a la obra equipado con papel, regla y pinturas. ¡Pues olvídalo! Con el programa Word puedes crear cómodamente portadas de forma profesional. Word es una parte del paquete Office de Microsoft, y es el procesador de textos más extendido en el mundo Windows; seguramente estará instalado en tu PC.

Aquí explicamos cómo se puede hacer una plantilla para que la parte trasera y delantera de la cubierta del CD quepan en una hoja DIN-A4. Usando como base esta plantilla, puedes hacer cualquier cubierta para tus CDs, decorándola con tus propios diseños y luego recortándola.

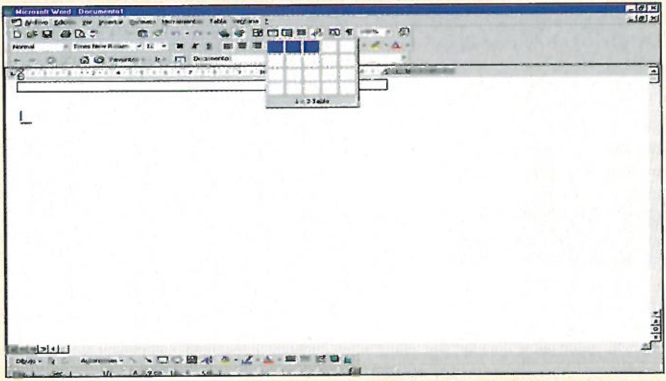
En el segundo y último capítulo hablaremos de cómo puedes decorar tus cubiertas con texto e imágenes.

¡Manos a la obra!

1. Introducir tabla

Una carátula de CD se compone de dos elementos principales: una portada y una hoja suplementaria para la parte de atrás, que se dobla en los extremos para los laterales de la caja del CD. Puedes preparar ambos laterales fácilmente con la función de tablas de Word.

- Primero, define una tabla de una sola celda para la portada en un documento de Word vacío: para ello haz click en el botón **Insertar tabla,** y luego, en el cuadrado de la esquina superior izquierda de la ventana que se despliega.
- Directamente debajo de la celda de la tabla, introduce dos líneas vacías. Pulsa dos veces en la tecla **intro.**
- Para la parte posterior y los laterales necesitas una tabla con tres columnas: créala haciendo click en **Insertar tabla,** y después, en la línea de arriba, haz click en el tercer cuadrado empezando por la izquierda.

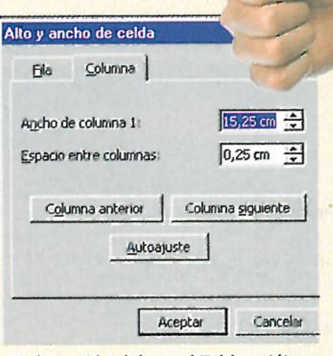


Ambas tablas, para la portada y la parte de atrás, se hacen con el botón Insertar tabla. *Los cuadrados azules determinan las filas y las columnas.*

2. Determinar el tamaño de la tabla

En Word puedes determinar la altura y la anchura de las celdas de la tabla al milímetro.

- Haz click en la celda de la tabla superior y escoge en el menú **Tabla** la opción **Alto y ancho de celda.**
- En la casilla **Alto de fila 1,** introduce la opción **Exacto** y escribe después en la casilla **En:** el valor **12 cm.** Es importante que escribas **cm** después de la cifra, sino Word utiliza la unidad estándar **Pt,** que se orienta según el tamaño de la tipografía y que es mucho más pequeño que **cm.**
- Ahora, selecciona la pestaña **Columna,** introduce en **Ancho de columna 1** el valor **12 cm** y confirma la modificación con **Aceptar.**
- Modifica el tamaño de las celdas de la otra tabla de forma parecida: haz click en la segunda tabla y escoge otra vez **Tabla – Alto y ancho de celda.**
- En **Ancho de columna 1** introduce el valor de **0,6 cm.** Con un click en el botón **Columna siguiente** puedes determinar el ancho de la columna del medio: es de **13,8 cm.** Haciendo otro click en **Columna siguiente** llegarás a la columna de la derecha, que será de nuevo de **0,6 cm** de ancho.
- Ahora, la tabla necesita la altura adecuada. Vete de nuevo a la pestaña **Fila** y escoge en lugar de **Automático** la opción **Exacto.** En **En:** introduce la medida **11,7 cm.** ¡Ya tienes tu carátula base!



En la opción del menú Tabla – Altura y ancho de celda *determinas las medidas exactas de la tabla.*

3. Creación de laterales

En los laterales de la parte de atrás el texto tiene que ir en vertical, para que quepa bien en el canto de la caja del compact disc.

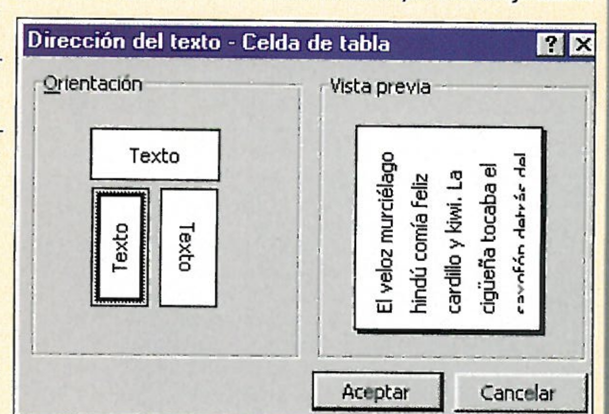
● Haz click con el botón derecho del ratón en la columna izquierda de la segunda tabla y escoge del menú **Pop-Up** la opción **Dirección del texto.** Haz click en el área donde la palabra **Texto** va de arriba abajo y luego haz click en **Aceptar.**

● Para que se vea bien el texto, tiene que centrarse en el lateral tanto en relación con la anchura como con la altura. Para ello, vuelve a hacer click con el botón derecho del ratón en la columna izquierda de la tabla, y elige **Alineación – Centrar horizontalmente.**

● Haciendo click en el botón **Centrar** en la barra de herramientas de Word consigues ajustar el texto en el centro de la columna.

● El texto de la parte derecha se configura de la misma manera. Pero esta vez, selecciona el texto de arriba abajo en el menú **Dirección del texto.** En la columna de la derecha, el texto se centra también horizontalmente y verticalmente en la celda, tal y como se ha descrito anteriormente. ¿A que ya va quedando chulo? ¡Pues todavía hay más!

En la parte de atrás del CD el texto de los laterales tiene que ir en vertical. Para ello, vete a Dirección del texto *y haz click en el texto que va de abajo arriba.*



¡MÓNTATE UNA CUBIERTA ÚNICA PARA TU CD PERSONALIZADO! ¡EN EL PRÓXIMO NÚMERO PODRÁS DECORARLA CON IMÁGENES!

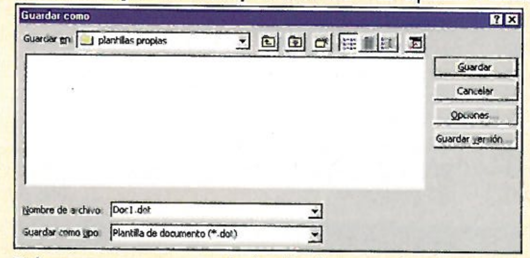
4. Guardar como... plantilla

La carátula del CD está tan a punto que ya sólo tienes que introducir tus textos. Antes de hacerlo, guarda el documento como plantilla. Así puedes utilizar la plantilla para hacer todas las cubiertas de tus CDs.

● Primero deberías crear una carpeta para guardar tus propias plantillas de Word. Ejecuta el **Explorador de Windows** desde **Inicio – Programas** y vete a la carpeta **C:\ Archivos de Programa\Microsoft Office\Plantillas.** Allí, introduce una nueva carpeta con el nombre **Plantillas propias** en **Archivo – Nuevo – Carpeta.**

● Vete a Word y salva el archivo con **Archivo – Guardar.**

● En **Guardar como tipo** selecciona la opción **Plantilla de documento.** Luego guarda el documento con el nombre de **Portada-CD** en la carpeta recientemente creada **Plantillas propias** en el directorio de plantillas de Office.



Debemos crear una carpeta donde almacenar las plantillas que usamos como base para nuestras carátulas.

ScreenFun ¡SORTEO!

Para que tus carátulas queden aún mejor y más bonitas, imprímelas en papel fotográfico. ¿Que no tienes? ¡Pues aquí van tres paquetes para sortear! Mándanos una postal a SCREENFUN, ref. Portada CD, aptdo. de correos 14.112, Madrid 28080

5. Utilizar la plantilla

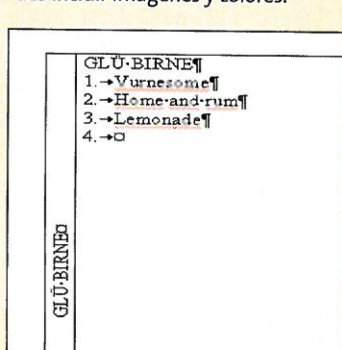
Ahora puedes cerrar la plantilla y crear nuevos documentos que se basen en la misma.

● Escoge la opción de menú **Archivo – Nuevo** de Word. Encontrarás una pestaña con el nombre **Plantillas propias.** Ábrelo y haz doble click en la plantilla **Portada-CD.**

● En esta carátula puedes ahora introducir el nombre del CD en la portada y en los laterales.

● La columna del medio de la segunda tabla está prevista para introducir el índice. En él puede aparecer la lista de los temas del CD de música o, en el caso de un CD-ROM, podría tratarse de la lista de los programas de shareware que vienen en el CD.

● Lo mejor que puedes hacer es salvar la carátula en un archivo, que guardas en una carpeta especial en tu disco duro. Comienza tranquilamente a incluir allí todos los CDs. En la segunda parte de este curso nos ocuparemos de la cubierta y te enseñaremos cómo puedes incluir imágenes y colores.



En las plantillas de la cubierta, introduce los títulos y cada título de tu CD hecho por ti mismo.

Texto: E R., V. Icho · Foto: Christian Vogel

TUNNING SCREENFUN 00:10:00

Rendimiento del sistema

¿Discutes con tus amigos sobre cuál es el PC más rapido? Comparad la potencia de vuestros ordenadores usando un programa de pruebas: 'SiSoft Sandra 99 Standard'.

Cuando adquirimos un PC nuevo, nunca estamos completamente seguros de que nos han instalado todo lo que hemos pagado. Para resolver estas dudas, podemos revisar la información de nuestra BIOS (¡cuidado con tocar nada!) o de las Propiedades de Sistema del Panel de Control de Windows. Pero no siempre estos datos son suficientes.

También nos encontramos con que los distintos fabricantes de hardware nos inundan con datos sobre los rendimientos *teóricos* de los microprocesadores, discos duros, de los que no siempre debemos fiarnos.

¿Y qué decir del típico amigo que continuamente nos machaca con frases como: "Mi K6 a 500 es más rapido que tu PII a 450" o "tu CD es tan lento que parece un 2x"?

Para salir de dudas, lo mejor es usar uno de los numerosos programas de análisis de hardware y pruebas del mercado. En nuestro caso, usamos el *SiSoft Sandra 99 Standard*, que contempla las últimas generaciones de microprocesadores, placas base y tarjetas de vídeo. Consigue una versión de prueba en la dirección: *http://www.sisoftware.demon.co.uk/sandra/index.htm*. Después de instalar el software, ya estás listo para hacer trabajar a fondo a tu PC. ¡Que se prepare!

INFO
Benchmarking

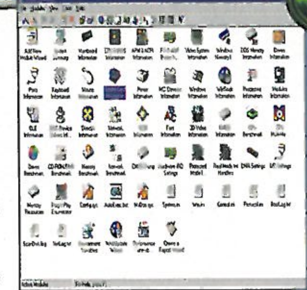
Mediante este término definimos a los distintos conjuntos de pruebas que tienen como objetivo ofrecernos una medida del rendimiento de algún componente de nuestro ordenador. Estas medidas no tienen sentido de manera individual, por lo que se nos debe ofrecer la posibilidad de compararlas con las de otros equipos. Utilizando estas comparativas podemos conocer cuál es el componente que reduce el rendimiento de nuestro PC, o si su funcionamiento se corresponde con sus características técnicas teóricas.

1. Módulos del programa

00:03:00

Nada más arrancar la aplicación, te encuentras con los distintos módulos de los que consta ésta, si bien todos no están disponibles en la versión del programa *Standard*. Se dividen en distintos grupos, dependiendo de su función.

Los módulos de información te indican cuáles son los componentes que tienes instalados y sus distintas características; los módulos de benchmarking realizan pruebas que determinan el rendimiento de tu máquina, y los compara con los de otros sistemas. Los módulos de testing te dan información sobre cómo están asignados los distintos recursos de nuestra máquina.

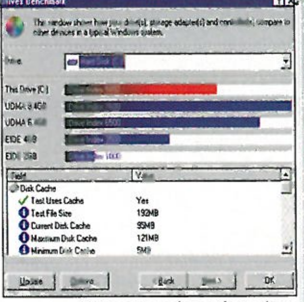

En la pantalla principal aparecen todas las posibles pruebas.

2. Rendimiento del disco

00:04:00

El módulo *Drives Benchmark* realiza pruebas de rendimiento de las unidades de disco que tengas instaladas en tu sistema. Puede ser de utilidad si has adquirido un disco nuevo y no sabes cuál de ellos utilizar como disco de arranque (siempre es mejor que sea el disco más rápido que tengas).

También puedes hacer pruebas de otros tipos de unidades, tales como diskettes, discos ZIP o Jaz, etc. Compara el resultado de la prueba con otros dispositivos.



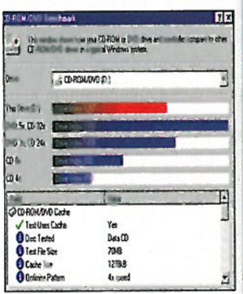
Drives Benchmark *realiza pruebas de escritura, lectura y búsqueda en el disco duro.*

3. Velocidad del CD

00:07:00

Otra de las pruebas que podemos realizar con *Sisoft Sandra 99 Standard* es la de medir el rendimiento de la unidad de CD. Selecciona para ello el módulo *CD-ROM/DVD Benchmark*. Dicho módulo realiza pruebas de búsqueda y lectura tanto secuencial como aleatoria.

Para realizar el test, el programa te pide que introduzcas un CD con un archivo de 64 MB. Usa algún juego, tienen ficheros grandes.



CD-ROM/DVD Benchmark *te indica la velocidad de tu lector de CDs.*

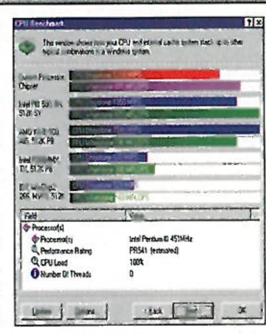
4. Potencia de la CPU

00:10:00

Cuando te dispones a comprar un PC nuevo, una de las principales cuestiones que te haces es qué procesador elegir. Bien es cierto que la velocidad de la CPU no es el único factor que determina el rendimiento de tu sistema, pero sí lo condiciona en gran medida.

Los módulos de información del *Sandra* te dan una información muy precisa sobre el tipo de procesador que llevas instalado (lo que te puede evitar sorpresas desagradables).

Con el test *CPU Benchmark* pones a prueba a tu microprocesador. Como resultado, obtienes dos medidas: la velocidad de la CPU en MIPS (millones de instrucciones por segundo) y la capacidad del coprocesador matemático en MFLOPS (millones de operaciones de coma flotante por segundo).



CPU Benchmark: *exprime toda la potencia de tu Pentium III.*



12:55

ASÍ FUNCIONA UN MiniDisc

El grabador de MiniDisc a prueba: el MD ofrece, gracias a la técnica digital, casi la misma calidad del CD y gran comodidad para su uso y transporte.

Display

- Todo grabador de MiniDisc dispone de un LC-Display, que indica la potencia y la batería que tiene y si se ha introducido un MiniDisc (MD), la duración o el tiempo que queda del MD reproducido.
- Al reproducir un MD verás escrito el título, ya sea nombre o número, del tema que esté sonando en ese momento, así como su duración.

Láser

- Al igual que en los grabadores de CD, el MiniDisc también se lee mediante un láser, que es responsable de decodificar los MDs.
- El láser calienta el recubrimiento magneto-óptico del MiniDisc. Dependiendo de la disposición de datos (1 ó 2) hay diferencia en la orientación de la luz. Al reproducir el MD, el mismo láser lee los datos, pero con energía reducida.

Elementos de control

- Cada grabador de MD dispone de los clásicos botones y reguladores de un grabador portátil, como el botón de grabación (rojo) y los botones de *play, pause, stop, forward* y *rewind*. Después, dependiendo del modelo, puedes cambiar el volumen con los botones de *volume* o la rueda correspondiente.
- Los aparatos de más calidad disponen de una tecla de *hold*, que bloquea los elementos de control. De esta forma no se puede poner en marcha el aparato por equivocación, y además, protege la batería o las pilas.

Entradas y salidas

- La mayoría de los aparatos ofrecen una conexión para auriculares y otra para micrófono, además de una entrada digital que nos permite reproducir datos audio-digitales en el MiniDisc desde el PC (sólo con una tarjeta de sonido con salida óptica) o desde otras fuentes de sonido digitales.
- Los grabadores de MD suelen disponer de una salida de fibra óptica.

MiniDisc

- Un MiniDisc (MD) tiene un diámetro de 6,4 cm. Parece una versión reducida de un CD.
- El MD viene en una caja de protección de plástico, y sus medidas son 7 x 6,75 x 0,5 cm.
- En un MD caben aproximadamente 140 MB en el modo de datos o unos 160 MB en el modo de música. Corresponde a una duración de unos 74 minutos.
- Un MD grabable puede grabarse hasta un millón de veces.



INFO
Alta tecnología en el espacio más diminuto

Los reproductores y grabadores de MiniDisc existen desde hace algunos años, pero en un principio, su uso y disfrute se limitaba al ámbito profesional, como la investigación o la medicina. El motivo: existían en número limitado y su precio era desorbitado. En tan sólo un año, el precio se ha reducido hasta la cuarta parte, de manera que hoy en día puedes hacerte con un reproductor de MD desde 30.000 pesetas. Y también ha bajado el precio de los MiniDisc grabables, cuyo precio está ahora alrededor de las 600 pesetas.

La técnica de un grabador de MD ofrece lo siguiente: el MiniDisc tiene una composición muy parecida a la del CD. Está dividido en clusters. Un cluster es la unidad más pequeña de grabación de un MiniDisc. En cada uno de ellos caben 2 segundos de sonido estéreo o 4 segundos de sonido mono.

A pesar de que en un MD sólo quepan 160 MB de datos de audio, se pueden meter unos 74 minutos de música, igual que en un CD (650 MB).

Todo gracias a una invención de Sony: el proceso de reducción de datos ATRAC (Adaptive Transform Acoustic Coding). Con ello se comprueban, entre otros, los efectos psicoacústicos y de las ondas auditivas. El oído humano no percibe ni los tonos extremadamente agudos ni los demasiado graves. El proceso ATRAC busca las informaciones de sonido que percibe el oído humano y las graba en el MD. Con este ahorro se reduce el espacio de datos, y no se nota la diferencia en calidad de sonido respecto de la de un CD.

Mando a distancia

- Los reproductores y grabadores de MiniDisc mejor equipados suelen disponer de mando a distancia con cable.
- Si se lleva el grabador de MD metido en una funda, puedes utilizarlo con comodidad.
- Un mando a distancia tiene por regla general los elementos más importantes, como: *on/off, volumen, forward, rewind* y *hold*.
- Los auriculares se conectan al mando, y el mando va conectado a la clavija de los auriculares.

Texto: U. Goreßen. Ilustración: H. Kolodziejczyk

MD vs. MP3

Supersonidos digitales

A prueba: 4 grabadores MiniDisc

Los aparatos portátiles de música son cada vez más potentes y económicos. Lo último: reproductores/grabadores de MiniDisc y MP3. Son muy similares, pero sólo a primera vista, porque su tecnología es muy diferente.

- **Sony MZ-R55**
- **JVC XM-R70 SL**
- **Panasonic SJ-MR100**
- **Sharp MD-MS 721H**

El sonido digital viene pisando fuerte. Los pequeños aparatos digitales como los reproductores de MD (MiniDisc) ❶ o MP3 ❷ están desplazando a los tradicionales walkman e incluso a los más modernos discman. La nueva generación digital tiene mucho que ofrecer: mayor comodidad, un formato más compacto, menor sensibilidad a los golpes, y un sonido mejor y sin desgaste. Pero, ¿cuál sería la mejor elección? A pesar de que la apariencia externa de los aparatos sea muy similar, las tecnologías de fabricación son completamente diferentes.

MiniDisc – el hermanito del CD

El reproductor de MiniDisc ha sido durante años un producto elitista. El excesivo precio del reproductor, con precios no inferiores a las 80.000 pesetas, así como los soportes correspondientes (los MiniDiscs) dificultaban su difusión en el mercado final. Al final se creó una nueva técnica más accesible a un público general: el CD grabable. La principal cuestión estaba en que los CDs grabados desde un PC se pueden reproducir en (casi) cualquier reproductor de CDs, mientras que el MD sólo funciona en un reproductor de MDs, es decir, no tiene la ventaja de ser un soporte válido para ordenador. Aun así, las ventajas para los amantes de la música son muchas:

● Si alguna vez te has ido a hacer footing con un discman, sabrás que estos aparatos se traban y tartamudean, a pesar de su memoria intermedia de datos ❸.

Y aquí entra la valía del MiniDisc que, incluso sin memoria intermedia, no sufre los efectos del discman. Y con memoria intermedia (casi todos los reproductores MD portátiles disponen de ella) puedes ir en todoterreno por el Himalaya y no le pasará nada: tu música seguirá escuchándose perfectamente.

● Ahora, los aparatos de MD son asequibles: ya puedes conseguir un reproductor desde 30.000 pesetas. Con ello, las ventajas del MD están al alcance de más bolsillos.

● El punto más positivo es la toma digital óptica (S/PDIF) ❹. Gracias a esta salida pueden hacerse virguerías: copias 1:1 digitales desde el CD, sin perder con ello en calidad. También puedes grabar desde tarjetas de sonido actuales como Creative Labs o Guillemot, ya que tienen salida digital.

Para grabar de fuentes analógicas se requiere más sensibilidad. La regulación debe llevarse a cabo con mucho cuidado, y la mejor manera es con un CD *de prueba*. Estos CDs contienen la llamada *señal cero dB*, que reproduce la señal más alta que pueda tener un CD. Si lo pones en tu reproductor de CD y regulas tu MD, obtendrás grabaciones insuperables mediante registros analógicos.

El proceso para la entrada del micrófono del reproductor de MiniDisc es muy similar. Si quieres grabar algo en directo, regula el nivel de grabación máximo de sonido, para evitar que se produzcan distorsiones.

● Básicamente, la grabación de un tema musical dura lo mismo que el original, porque es en tiempo real, es decir, que se puede registrar en 1:1. Una hora de música supone una hora de grabación.

MP3 – El final de la mecánica

● Los reproductores MP3 no son mecánicos, al contrario de todos los demás aparatos (reproductores de CD, casetes, discos o cinta magnética). La ventaja es simple: si no hay piezas, tampoco pueden romperse. Por ello son bastante más robustos y resistentes que los MiniDiscs.

Además también son más compactos. Una MultiMedia-Card ❺, una memoria ampliada para el reproductor de MP3, sólo ocupa un fragmento del volumen de un MD. Los reproductores pueden grabar y reproducir (la grabación se realiza a través del PC), y al existir aparatos desde 25.000 pesetas, resultan económicos para ser de alta tecnología.

¿Son entonces los reproductores de MP3 el mejor medio de sonido del futuro? ¡Vamos a ver!



En un MD se pueden almacenar hasta 74 minutos de música con alta calidad.

INFO

Así hicimos el test

Reproductores de MP3

- El sistema de prueba del PC para la transmisión de datos fue un Intel Celeron 300 con 128 MB de RAM.
- Se escucharon los mismos tres temas con altavoces de idéntica calidad.
- Cada tarjeta de memoria se utilizó tres veces en cada ocasión. De los tres tiempos de transmisión habituales, sacamos la duración media. Una excepción: el Digital Dream Player se reprodujo a través de un PC portátil, porque era el único que usaba tarjetas CompactFlash y no llevaba ningún adaptador en su equipo.
- El sonido del reproductor se probó con auriculares originales y con otros de mejor calidad, y también con altavoces de PC potentes. Se evaluaron la fidelidad del sonido y el volumen máximo (con los auriculares originales que incorporaba cada aparato).
- El manejo también es importante. En este caso se puntuó sobre todo la calidad de las teclas y del punto de presión.

Reproductores/grabadores de MiniDisc

- Los grabadores de MiniDisc se ajustaron con un CD de prueba.
- Por cada reproductor se grabaron dos MiniDiscs en tiempo real. La oferta musical iba desde pop, clásica hasta techno, para recoger un campo de sonido más amplio. Luego, se compararon los temas originales con las grabaciones MD.
- Se probaron los reproductores en cuestión de fidelidad de sonido y las funciones específicas del aparato en regulación del sonido.
- Se realizó un test preciso de la memoria intermedia de todos los aparatos.
- También se evaluó el manejo de las teclas, el mando a distancia y la presentación de la carcasa.

MP3 en miniformato

y 4 reproductores MP3

- **Digital Dream DMS 100**
- **Schneider MPMan F20**
- **Samsung YP-E32S**
- **Pontis MPlayer3**



Los mandos a distancia hacen más cómodo el uso de los grabadores digitales.

● Existe una desventaja, y viene escrita en su nombre. MP3 es un formato con el que no se vende música en CDs o que se pueda reproducir en la cadena de tu casa. MP3 es un formato de compresión, que *reduce* los archivos de audio a una décima parte de su tamaño original y que se creó para el intercambio rápido de música a través de Internet; precisamente la red es el lugar de donde puedes conseguir archivos en MP3.

Estos archivos se podían oír hasta ahora de dos formas: a través del PC o con reproductores software de MP3, como el *WinAmp 2.5* (además, es un freeware, es decir, ¡es gratis!); también, convirtiéndolos en archivos Wav y grabándolos en CD.

● Con un reproductor MP3 y el software adecuado, puedes cargar archivos MP3 directamente en el aparato. Suele tener una memoria o tarjetas de memoria incorporadas.

Pero en una tarjeta normal de 32-MBytes sólo cabe aproximadamente media hora de música, y cuesta entre 25.000 y 30.000 pesetas (dependiendo del tipo de tarjeta). A finales de año se espera que la oferta de tarjetas con memoria de 64 MBytes descienda su precio hasta las 35.000 pesetas .

● Por otro lado, un MiniDisc virgen con una capacidad máxima de 74 minutos cuesta entre 500 y 600 pts.

Además, la calidad del sonido de los reproductores de MP3 es algo más baja que la que ofrecen los aparatos MD, por motivo de la gran compresión de música de los primeros, a pesar de que reduzcan los datos de música con ATRAC ❻. Pero si sólo quieres oír música y no analizarla, estarás bien servido en cuestión de calidad de sonido con la mayoría de los reproductores MP3.

¿Decidido o indeciso?

● Si buscas un aparato con calidad suficiente y que te permita bajarte ficheros de música de Internet, hazte con un buen reproductor de MP3 como el elegante Yepp de Samsung. Y si no tienes mucho dinero, puedes decantarte por el Digital Dream DMS 100.

● Si eres un purista y buscas el mejor sonido, sólo serás feliz con el MiniDisc. En la prueba auditiva entre el CD original y el MD grabado no se notó ninguna diferencia de sonido (escuchando ambos en una potente cadena HiFi).

El manejo de este aparato es simple, tiene un sólido acabado en metal y presenta unas teclas suficientemente grandes. El Sony cayó muy bien en cuestión de sonido y calidad, y también presenta un precio muy atractivo. La competencia es aún escasa, pero es un mercado que se prepara para acoger un gran desarrollo en poco tiempo.

● Una crítica que afecta a todos los aparatos portátiles de MD o MP3: los auriculares adjuntos no te ofrecen toda el espectro de frecuencias, así que te aconsejamos que los cambies por unos mejores. El volumen máximo que se puede alcanzar con los auriculares casi siempre es menor que el que pueda ofrecerte el producto.

Los lectores de tarjetas aceleran la transmisión de datos a reproductores MP3.

Tres tipos de tarjetas de sonido y sus precios

Existen tres tipos de tarjetas de memoria: CompactFlash, SmartMedia y Multimedia. También sirven para cámaras digitales. Todas ellas son de reciente aparición en nuestro mercado, por lo que puede haber rápidas variaciones en el precio.

Tipo	Medida en mm	Precio por 8 MB	Precio x 16 MB	Precio x 32 MB
CompactFlash	42 x 35 x 3	11.900 aprox.	16.500 aprox.	28.900 aprox.
SmartMedia	36 x 45 x 0,5	8.900 aprox.	16.700 aprox.	24.900 aprox.
MultiMedia	23 x 31 x 0,5	–	14.000 aprox.	20.000 aprox.

Texto: M. Bär · Fotos: J. Schmiedel · Ilustración: I. Clukas

Términos

Aquí podéis encontrar todos los términos técnicos con su descripción, que suelen darse en el ámbito de los reproductores de MiniDisc y MP3.

❶ MiniDisc (MD)

MD es la abreviatura más usada para MiniDisc. Un MD mide 7 x 6,75 x 0,5 cm. El disco tiene un diámetro de 6,4 cm. En un MD puedes grabar hasta 74 minutos de música.

El MiniDisc tiene una apariencia externa muy parecida al CD. Se compone de clusters, que son segmentos de un mismo tamaño y que pueden almacenar hasta 2 segundos de sonido estéreo o 4" de sonido mono en cada uno.

❷ MP3

MP3 es una abreviatura de *MPEG-1 Audio Layer III*. Es el proceso de decodificación de sonidos. MP3 es una norma internacional. Este formato garantiza el intercambio de datos de audio sin problemas de compatibilidad.

El MP3 posibilita también el envío de programas de audio de alta calidad a través de líneas telefónicas analógicas, RDSI e Internet.

❸ Memoria intermedia

La memoria intermedia también recibe los nombres de *Antishock-System* o *Sample and Hold*, según el fabricante que sea. Todos estos términos describen la misma función: el reproductor va algo más rápido de lo habitual. Almacenan hasta 40 segundos de los próximos datos de música en un módulo de memoria adicional. El reproductor se mantiene actualizado almacenando y borrando información continuamente.

Si se sacude el aparato de forma que el láser pierda el contacto al MD, se oye la música de la memoria. Entre tanto, el láser busca el próximo punto del MD, para poder reproducir la música en tiempo real y sin pausas.

❹ S/PDIF

S/PDIF es un interfaz de audio digital. Los datos de música digitales se transmiten sin pérdida alguna. Cuando se transmite sonido de forma digital de un CD, se mantiene la misma calidad original en el MiniDisc.

❺ MultiMedia-Card

La MultiMedia-Card es una pequeña variante de la Smart-Media-Card. Ambas son tarjetas de memoria en formato mini. Actualmente no se utilizan solamente como medio en reproductores MP3, sino también en cámaras digitales, por ejemplo.

❻ ATRAC

ATRAC es la abreviación de *Adaptive Transform Acoustic Coding*, un proceso de reducción de datos de Sony.

ATRAC evalúa los datos según efectos psicoacústicos y de rango de ondas. Busca las informaciones de tono, que puede percibir el oído humano, y solamente graba estos sonidos.



n°1 del test

Pequeño gran aparato: el YP-E32S de Samsung ofrece mucha potencia en poco espacio.

El elegante Samsung YP-E32S

El Samsung YP-E32S o es uno de los reproductores de MP3 más pequeños del test, y también es el único que incluye un potente micrófono integrado.

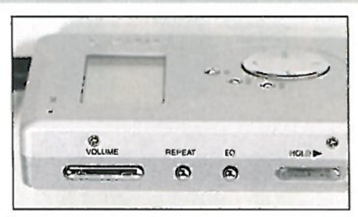
Presentación: el Yepp viene con cable de puerto en paralelo, auriculares, pilas y estuche. Se puede ampliar la memoria de 32 MBytes con una SmartMedia-Card.

Instalación: la instalación del software es bastante rápida y es de fácil manejo. Sin embargo, el Yepp-Explorer sólo ofrece las funciones de copiar, borrar, y recargar.

Tiempo de transmisión: es el más veloz de todos los probados. En los tests obtuvo un récord de 2 minutos.

Calidad: la carcasa tiene un diseño muy elegante, robusto, sólido y muy bien trabajado. El display es muy claro y relativamente grande. Los auriculares incluidos no ofrecen el mejor sonido, pero no están mal. El volumen es normalito, pero suficiente para el usuario medio.

Resumen: el veloz Yepp da una buena impresión en general, sólo las teclas y la rueda de mando dejan algo que desear.

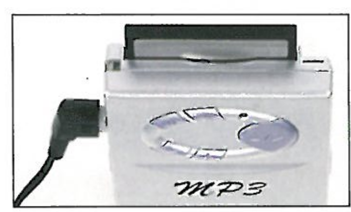


Las teclas son algo pequeñas.



YP-E32S
Reproductor de MP3 con micrófono
36.000 aprox. | Fabricante: Samsung
www.samsung.com
El Yepp convence por su velocidad y su robusto exterior. Una opción estupenda.
9

El barato Digital Dream DMS 100



Memoria cara: CompactFlash-Cards.

Este reproductor de MP3 tiene una construcción modular. El equipo básico cuesta unas 12.000 pesetas y se puede adquirir a través de Internet.

Presentación: el paquete comprende el reproductor, una tarjeta de memoria de 8-MB, CompactFlash y auriculares. Si quieres más memoria, tendrás que pagar más dinero (unas 15.000 pesetas por 32 MBytes).

Instalación: en principio, no hay software para instalar.

Tiempo de transmisión: necesita un lector que se compra aparte, así que no lo hemos testado.

Calidad: la carcasa es muy sensible y delicada, pero las teclas son muy cómodas y presentan un punto de presión bastante bueno.

Los auriculares dejan que desear. La solución es forzar el volumen poniéndolo muy alto, pero entonces el sonido retumba y se distorsiona demasiado.

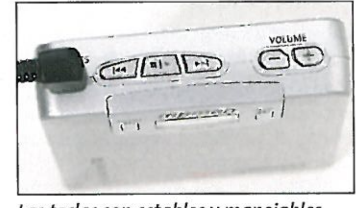
Resumen: el DMS 100 no es ni para locos del sonido ni para fans del diseño. Su tarjeta de presentación es la sencillez y la simplicidad, pero si quieres disfrutar de las prestaciones que ofrecen otros reproductores, tendrás que desembolsar bastante más dinero.

El DMS 100 de Digital Dream va por módulos.



DMS 100
Reproductor de MP3
11.900 aprox. | Fabricante: Digital Dream
www.digitaldreamco.com
Su precio es muy económico, pero su equipo y la calidad del sonido dejan que desear.
5

El intuitivo Schneider MPMan F20



Las teclas son estables y manejables.

Este reproductor MP3 de Schneider convence por su diseño limpio y claro, así como por la calidad de sonido.

Presentación: el reproductor viene con auriculares, cable de transmisión de puerto en paralelo, pilas y software. El reproductor dispone de 32 MBytes de memoria de base, y presenta una ranura para introducir la SmartMedia-Card, que amplía otros 32 MBytes más.

Instalación: el software se instala rápidamente y es fácil de usar.

Tiempo de transmisión: velocidad satisfactoria: tarda una media aproximada de 3 a 5 minutos.

Calidad: la carcasa es sólida, pero se raya fácilmente. Además no viene con ningún tipo de estuche.

Las teclas son un poco pequeñas, pero bien colocadas. Si cambias los auriculares de serie por otros más potentes, el sonido mejora sensiblemente y es más nítido. El volumen se encuentra dentro de lo aceptable, sin destacar por bueno ni por malo.

Resumen: el reproductor de Schneider convence por el sencillo e intuitivo manejo tanto del software como del aparato. Sólo los auriculares estropean el conjunto.

Sólido y de fácil manejo: el MPMan F20 de Schneider.



MPMan F20
Reproductor de MP3
37.000 aprox. | Fabricante: Schneider
www.schneider-ag.de
Si te gusta el manejo sencillo e intuitivo, estarás satisfecho con el MPMan F20.
8

El sencillo Pontis MPlayer3



Aparato robusto y sencillo: el MPlayer3 de Pontis es extremadamente lento debido a su cable de serie.

El reproductor MP3 de Pontis llama la atención sobre todo por su apariencia sencilla, poco sofisticada.

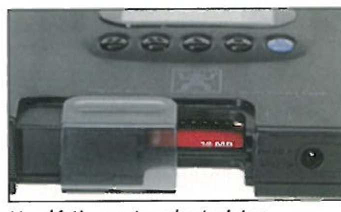
Presentación: trae dos tarjetas de memoria de 16 MB, auriculares, software y un cable de transmisión con su correspondiente adaptador.

Instalación: el software de L.E.D. de Pontis es muy convincente. Se puede pasar música de CDs de audio al PC, convertirla en formato MP3 y transmitirlo luego al Pontis.

Tiempo de transmisión: el reproductor se queda en el último puesto con 25 largos minutos de carga.

Calidad: la carcasa y las teclas son sólidas, aunque el display es algo pequeño y sólo muestra abreviaturas, las cuales hay que memorizar. Para compensar, muestra el título y se pueden ver los ajustes de los graves y los agudos. El sonido es muy bueno, así como los auriculares. Una pena que no posea función de Hold. El regulador de volumen y las ranuras de tarjeta se separan con una tapa deslizante.

Resumen: pese a su sencillo aspecto, el manejo no es tan fácil como podría aparentar. Una aceptable relación calidad/precio.



Un plástico protege las tarjetas.



MPlayer3
Reproductor de MP3
29.000 aprox. | Fabricante: Pontis
www.mplayer3.com
No apto para impacientes: MPlayer3 es el más lento transmitiendo datos de audio.
8

nº 1 de test



Buen sonido y manejable: Sony MZ-R55

El práctico Sony MZ-R55

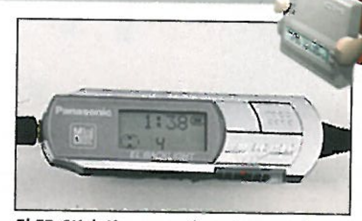
El pequeño grabador de MD azul de Sony destaca por su fácil manejo y limpieza de sonido.

Presentación: el paquete de Sony es muy completo: batería de níquel-hidruro metálico, cargador, mando a distancia, cartucho de pilas externo, cable óptico, auriculares y estuche.

Grabador: este aparato fija automáticamente el límite de grabación. Hemos evaluado el MZ-R55 con el CD de prueba para hacer una mejor comparación.

Calidad: este Sony es extremadamente compacto y causa muy buena impresión. La mayoría de las teclas se encuentran en la parte superior de la carcasa y son muy manejables. La disposición es lógica, para que su uso sea intuitivo. Además, el mando a distancia con cable es cómodo y tiene un display muy claro. La calidad de reproducción es buena, y el sonido resulta equilibrado y armónico.

Resumen: Sony presenta un reproductor/grabador que ofrece muy buen sonido, buena disposición de las teclas y un mando a distancia claro y muy funcional.



El FB-Stick tiene un cómodo manejo.





El manejable Sharp MD-MS 721H



Vale su precio: el Sharp MD-MS 721H

Música cara: SJ-MR100 de Panasonic.

JVC XM-R70SL: elegante diseño y equipo completo.

El grabador de MiniDisc de Sharp es uno de los dos aparatos que usa el método denominado Slot-in para introducir discos.

Presentación: es muy completa y ofrece una potente batería de iones de litio, así como un cargador, mando a distancia, cartucho para pilas externo, cable óptico, auriculares y estuche, además de un cable analógico.

Grabación: se puede empezar a grabar directamente después de conectarlo. La calidad es muy buena.

Calidad: el reproductor de Sharp es relativamente pesado, pero muy resistente. Las teclas están ordenadas lógicamente, son relativamente grandes y disponen de un punto de presión muy bueno. El alimentador Slot-in simplifica el uso del MD (aquí no hay tapas que se puedan enganchar). Aprobó el test antichoque con muy buena nota, demostrando que su aspecto robusto no era meramente estético. El mando a distancia se parece a un cronómetro y cabe bien en la mano.

Resumen: gracias a su robusta carcasa, sus cómodas teclas y su buen sonido, este aparato ofrece una buena relación calidad/precio.



Fácil colocación del MD vía Slot-in.



Peso pluma Panasonic SJ-MR100

El reproductor de MD de Panasonic, el SJ-MR100, es extremadamente compacto y posee una apariencia muy elegante.

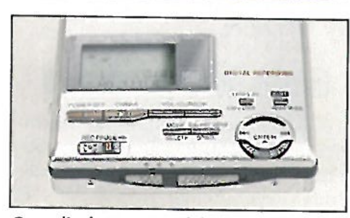
Presentación: viene con una batería de níquel hidruro de metal, cargador, mando a distancia, cartucho para pilas externo, auriculares y estuche, pero no tiene cable para grabar.

Grabación: la conexión con el CD de prueba sólo dura 1 minuto, tiempo necesario para que él solo se ajuste al volumen adecuado de grabación.

Calidad: aunque el aparato sea muy ligero, es estable y resiste los golpes. El display resulta bastante grande para el aparato y se lee bien. Pero el mando a distancia no resulta cómodo para las personas con dedos grandes: los botones son pequeños y sensibles. Las teclas de la carcasa también son pequeñas, pero resistentes. El JogDial es fácil de usar.

La calidad de grabación es muy buena y el sonido por los auriculares también, pero el volumen es algo débil.

Resumen: un reproductor de MD compacto con carcasa robusta y mando a distancia sensible. De todas formas, es demasiado caro.



Gran display a pesar del reducido espacio.



El refinado JVC XM-R70SL

El grabador de MiniDisc de JVC cuenta con un diseño elegante y numerosas funciones.

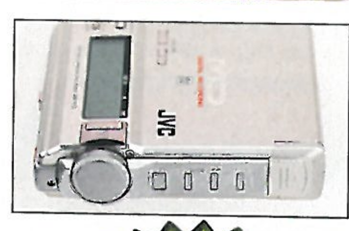
Presentación: incluye una potente batería de iones de litio, alimentación, mando a distancia, cartucho para pilas externo, cable óptico, auriculares y estuche.

Grabación: después de introducir un CD de test, el JVC ya está preparado para grabar. La grabación en sí comienza en cuanto el JVC reconoce una señal de audio.

Calidad: la carcasa tiene muy buen acabado. Las teclas son pequeñas, pero disponen de un buen punto de presión. La calidad de grabación y el sonido son buenos.

Resumen: un diseño elegante y buena calidad a un precio más o menos asequible son los principales atributos de este interesante reproductor.







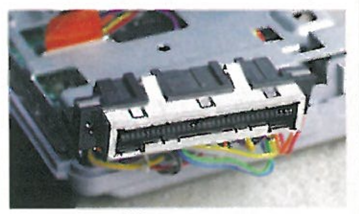
MP3-PSX

La Playstation como reproductor

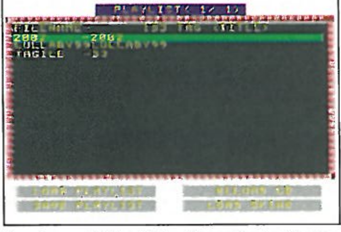
Si no tienes PC ni reproductor de MP3, puedes convertir tu Playstation en un reproductor de MP3. En lugar de software como 'WinAmp' sólo se necesita un módulo adicional especial, como el 'MP3-Basta'.



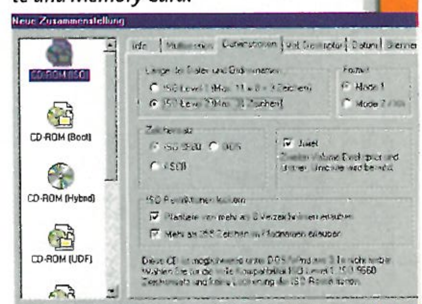
Distribución: Puedes encargar el SoundStation *en Internet a un precio de 13.000 pts.*



El prototipo del nuevo conector para puerto IO: también podrás conectar tu decodificador MP3 en la nueva Play...



En el menú **Playlist** *colocas todos los temas y guardas la combinación mediante una Memory Card.*



Comida para Basta*: así son las configuraciones correctas para los CDs de* Basta *en el programa de grabación de CDs* Nero Burning Rom *4.0 para PC.*

Al contrario que en el PC, la Playstation sólo está programada para realizar cálculos en 3D, y por ello no puede decodificar fragmentos en MP3. Pero ¡sorpresa! Ya están apareciendo nuevos periféricos que cambiarán la situación: son módulos adicionales con un chip de descompresión de MP3 integrado: el *MP3-Basta* de Next Generation, los módulos *MP3-Activator* y *MP3-Enhancer*, y *Sound-Station*. Algunos de ellos ya están en las tiendas de nuestro país, y otros esperamos que lleguen en breve, pero de momento ya te puedes hacer con casi todos ellos a través de Internet.

El chip MP3 por dentro

El principio de estos módulos es simple: la Playstation usa toda su potencia en leer el CD, y el módulo adicional decodifica el archivo MP3. El algoritmo de descompresión MP3 se encuentra en el chip adicional ●. El sonido no se puede sacar a través de la salida de vídeo de la parte trasera de la consola. Por eso, el *MP3-Basta* dispone de una clavija ● de 3,5 mm, en la que se pueden conectar los auriculares o un cable adaptador para tu cadena.

Si quieres disfrutar del sonido a través del aparato de TV, será más complicado: para mezclar imágenes y sonido MP3, el *MP3-Basta* dispone de dos interfaces (●, ●). Uno de ellos recibe la imagen de la Playstation vía cable adaptador, y la otra transmite la imagen y la música MP3 al aparato de TV.

El prototipo de MP3-Basta*: la versión completa tiene, por supuesto, una bien diseñada carcasa de plástico.*

Se ha planeado también un mando a distancia para el *MP3-Basta:* tendrías que introducir el receptor de infrarrojos en el slot de la Memory-Card y en el Joypad.

Manejo sencillo

Gracias a los temas MP3 del CD adjunto al *MP3-Basta*, uno puede ponerse inmediatamente manos a la obra: después de encender la consola aparecen todos los temas del CD en el menú principal. Una estadística muestra la información de los títulos e intérprete del tema que está sonando. Al igual que en un reproductor de CD, puedes escuchar entero el CD, escoger temas determinados o darle deprisa hacia atrás o hacia delante. Además hay opciones para escuchar todo el CD, selección aleatoria de temas, volumen y balance.

Con el *MP3-Basta* como con los reproductores de MP3 de PC, puedes cargar distintas configuraciones del CD y guardarlas en una Memory Card que elijas para ello.

Si no quieres volverte loco con la jungla de listas de canciones en MP3, puedes introducir tus temas favoritos en el menú **Playlist.** Y si guardas tu lista de favoritos en la Memory Card, te ahorrarás más de un quebradero de cabeza. De este modo, cuando introduzcas de nuevo el CD en la Playstation, el *MP3-Basta* lo reconocerá automáticamente y cargará la Playlist correspondiente. Para escuchar temas sacados de Internet, es necesario un PC con grabador de CD: el módulo adicional elabora el formato de CD ISO-9660 (Mode 1), que soporta cualquier software de grabación.

consejos

Módulos MP3 en la red

http://tng.to
La página principal de la distribuidora de videojuegos alemana Next Generation: aquí encontrarás todo sobre *MP3-Basta* y la conversión de hardware para la nueva versión de la Playstation.

www.usuarios.famulo.es/psxmp3
Puedes hacerte con el *SoundStation* en esta página en español al precio de 13.000 pts.

www.mp3enhancer.com
Ésta es la página de los fabricantes, pero el *MP3-Enhancer* lo podrás encontrar en cualquier tienda I-Man de España.

MP3-Basta
Módulo adicional MP3 para Playstation
13.000 aprox. | Distribuidor: Next Generation
http://tng.to



Con el *MP3-Basta* puedes transformar tu Playstation en un reproductor de MP3.

INFO

Nueva serie Playstation

El modelo SCPH-9002C de la Playstation de Sony llega a las tiendas puntualmente para navidades. Técnicamente, esta versión actualizada es idéntica a los modelos antiguos de la Playstation, pero sin puerto IO en la parte de atrás de la consola; aquí era donde se conectaban los módulos adicionales de MP3, además del *Action Replay* y el *Code Shark*. Sin embargo, la nueva serie de Playstation no significa el final del MP3 y otras ampliaciones: los expertos técnicos de Next Generation están desarrollando una nueva interfaz IO en las Playstation de la Serie 9002C.

Texto e imágenes: O. Ehrle · Ilustración: Igor Clukas.

Controla con una mano

Basta con un movimiento de tu mano para que el coche tome una curva o el helicóptero remonte el vuelo: gracias al chip G-Force-Tilt descubrirás nuevas sensaciones de juego.

Presentación: el *Evolution Control System* contiene un gripstick, que sustituye las funciones de las teclas, además de un reactor para la transmisión de movimiento en el anverso de la mano. Junto a las instrucciones esritas, hay una cinta de video VHS, en el que se explican todas las funciones.

Manejo: la programación del controlador es rápida y fácil. Es importante elegir bien las configuraciones y la sensibilidad. Se echa en falta la posibilidad de almacenar configuraciones programadas ya que después de apagarlo, vuelve a su estado original.

Resumen: si te acostumbras al mando, el control es fácil. Solamente es difícil llegar a algunos botones.

En noviembre tendremos una versión del Controller para Nintendo 64 y en diciembre para PC.

Evolution Control System
Controller sensible al movimiento para la PS
13,500 aprox. | Distribuidor: Vidis Electronic
www.vidis.de
Una alterna tiva al controlador habitual de la Playstation para jugar con una sola mano. **7**

El Evolution-Control System incluye el Gripstick (dcha.)...

...y el Reactor (izq.) con chip G-Force-Tilt.

Cyber-Controladores

Que tiemblen tus vecinos

Bailando, me paso el día bailando y los vecinos mientras tanto... ¿Quieres convertirte en el rey de las pistas de baile? Con la nueva alfombrilla Dancing Queen practicarás como un loco al ritmo de la música de tu consola.

La nueva alfombrilla se instala exactamente igual que un mando, y se acitva poniento en tu consola un juego de baile compatible; de momento tendrás que conformarte con el Boost a Groove pero el juego que te permitirá sacar más jugo a este periférico está a punto de llegar a nuestro país: es el Dance Revolution de Konami ¿Has visto ya las recreativas de baile? La alfombrilla trata de simular el efecto de estas máquinas pero en tu casa y con tu consola.

Dancing Queen
Periférico para la PSX
6,900 aprox. | Distribuidor: Hypnosis world

www.hypnosysworld.cjb.net
Un periférico muy original para sudar de lo lindo y practicar pases de baile espectaculares. **7**

Vídeo en tu Play

Ahora que la vida de nuestra consola favorita parece llegar a su fin, algunos fabricantes de periféricos se han empeñado en evitarlo. Un ejemplo de ello es este ingenioso periférico que podrá hacer que veas tus Cd-i o tus Video Cd´s, como si lo hicieras en un auténtico reproductor profesional. También lo puedes utilizar con tus películas grabadas en MPG-1.

Conecta tu Movie Card al slot trasero de la Play y tendrás un potente video-reproductor

Movie Card
Periférico para la PSX
8.900 ptas. | Distribuidor: Hypnosis world
www.hypnosysworld.cjb.net
Una estupenda idea de no ser porque no hay muchas películas a la venta... **5**

Flashazos

No todos los periféricos tienen porque tener esa pinta gris, cuadrada y sosa que acostumbran ¿No te molaría que tu tarjeta de memoria tuviera forma de pelota, por ejemplo? Pues ya las hay, para los obsesos del fútbol y si es del beisbol pues también tenemos ¡Para que luego digan que con la consola no haces deporte!

Si la función rumble pack de tu joypad te flipa, espera a acoplartelo en la muñeca con el Wrist Rumbler la sensación es aún más brutal. Y con el force pack para N64, además de vibrar, recibirás destellos de luz.

Economizando espacio: la tarjeta de memoria 12 X Memory Card de Mad Catz contiene 180 bloques de memoria: una sola tarjeta con la capacidad de 12 y muy fácil de usar gracias a sus botones digitales y al display indicador.



Vale, ya sabemos que quieres probar nuestros flashazos ¡pues venga! postalita al canto con la ref. Flashazos y si lo que te mola es darle al esqueleto tu ref. es Dancing Queen:
SCREENFUN
Apdo. correos 14.124
28080 Madrid

Mejorado y superado...

El nuevo mando analógico de T-Trix es, en apariencia similar al Gamepad tradicional pero con una serie de funciones añadidas justas y precisas. En primer lugar el ergonómico mando digital te permitirá desplazarte a todos los lados sin dejarte los dedos en el intento y con un cómodo vacio intermedio para hacerlo con rapidez. Después si mantienes pulsado el botón de auto, dispararás sin tener que apretar continuamente y si los enemigos salen demasiado rápido pues le das al botón de slow que no siempre da resultado pero, a veces, puede ayudar. En realidad, las funciones no son especialmente novedosas, ni maravillosas pero en relacion a su precio, no está nada mal.



Encontrarás el Analog Vibration Controler en los colores azul, amarillo, verde o rojo.

Analog Vibration Controler
Gamepad fácil de usar
2.900 aprox. | Distribuidor: Hynosys world
www.hypnosysworld.cjb.net
Un Gamepad muy fácil de usar y con funciones añadidas a un precio muy asequible. **8**

Text: Christian Müller, Elena Castellanos, Álvaro García / Fotos: José Castro

Dirigir con la

Los magos de la informática experimentaron su primer encuentro con la ciencia ficción en 1984: en la novela *Neuromancer*, unos ciberpunks al estilo de Johnny Mnemonic (alias Keanu Reeves en la película con el mismo nombre), se podían alojar en el mundo digital de la matriz informática mediante una interfaz hardware y una unidad de memoria instalada en el cerebro.

Al mismo tiempo que William Gibson, autor y precursor de la literatura ciberpunk, descubrió la simbiosis hombre/máquina, los científicos comenzaron las primeras series de experimentos para unir la computadora con el cerebro. Ahora, quince años después se muestran los primeros resultados. La ciencia ficción se convierte en realidad: unos investigadores de Filadelfia, EE UU, han logrado entrenar a unas ratas para mover un brazo de robot con la mera fuerza de sus pensamientos (más información en la caja de la página siguiente).

Los esfuerzos para llevar la comunicación entre el hombre y la máquina a una escala cada vez más alta van aumentando. El objetivo de los investigadores es crear hardware que convierta a todas las *muletas* de comunicación (es decir: teclado, ratones, monitores, etc.), en algo superfluo. Se ha de conseguir que la comunicación con el ordenador sea como la humana y se lleve a cabo mediante gestos, señales, mímica, habla o directamente a través de impulsos cerebrales.



La diadema Cyberlink *comprende los pensamientos y movimientos de la frente.*

Imágenes artificiales

En la universidad de Utah, unos científicos han inventado hace un par de años un método para generar imágenes de vídeo en el cerebro de un ciego: las imágenes mostradas en video-capture-board se transforman en señales eléctricas. Estos impulsos llegan directamente al cerebro, a la parte responsable de la vista, mediante un conjunto de 100 microelectrodos implantados en la cabeza, que estimulan los nervios de la vista y también recrean las imágenes en la mente.

Por ahora, este proceso podría servir para dotar a los ciegos de vista artifi-

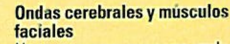
Sin teclado ni ratón

Los hombres se comunican mediante el habla, señas, mímica y a veces leyendo el pensamiento. En algunos laboratorios se intenta 'enseñar' al PC estas formas de comunicación de la manera siguiente:

Movimientos corporal y de ojos
En el Eyetracking, una cámara sigue la mirada. El Eyegaze-System dirige un rayo láser a la retina y hace brillar la pupila. Con la cámara también se puede seguir el movimiento de una mano.

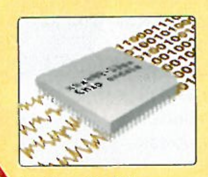
Ondas cerebrales y músculos faciales
Unos sensores recogen ondas cerebrales que genera el pensamiento a través del cuero cabelludo. Como la técnica Skalp no es muy precisa, también se evalúan los movimientos de los músculos de la cara.

Pensamientos en el cerebro
El mejor método para utilizar los pensamientos como input en el ordenador es implantar electrodos en el cerebro. Para analizar los movimientos del experimento de las ratas se utilizaron 24 electrodos.



Informaciones vectoriales
Los gráficos de movimientos de los ojos y músculos son datos de posición: la cámara capta hasta 1.000 fotos por segundo.

Curvas neuronales
Las ondas cerebrales aparecen con los pensamientos. Cada pensamiento genera un impulso distinto y cada curva neuronal corresponde a acciones diferentes.



Lectura de datos
El procesador convierte las entradas con el teclado y los movimientos del ratón en acciones en el monitor. Ocurre lo mismo con el movimiento de los ojos o las ondas cerebrales: un chip analiza los datos vectoriales o las curvas neuronales y de allí crea órdenes que se convierten en las acciones deseadas.



Comunicación
Actualmente, en centros para minusválidos se utilizan unos programas que traducen los movimientos de los ojos en frases y palabras (ver caja de la dcha.).



Jugar
Los jugadores más audaces pueden elegir objetivos con los ojos y colocar el ratón el doble de rápido que a mano. *Tetris* es uno de los juegos que se pueden controlar mediante ondas cerebrales.



Self service
En el experimento, las ratas podían mover el brazo-robot mediante unos electrodos implantados en el cerebro, sólo con el poder de sus pensamientos.

Controlar los personajes de un juego con la mente, escribir e-mails mediante ondas cerebrales... ¿es pura ciencia ficción? ¡Nada de eso! En el esfuerzo por vincular con mayor fuerza al hombre y a la máquina, la ciencia ficción cobra vida.

mente

cial, aunque las imágenes sean tan borrosas como una antigua pantalla de televisión en blanco y negro.

El experimento, llevado a cabo en Filadelfia con ratas, ha demostrado que la comunicación a través de los micro electrodos implantados en el cerebro también funciona en la dirección inversa.

Así se abre finalmente una puerta a las prótesis neurológicas: si las ratas pueden mover con el poder de la mente un brazo de robot, las personas que tienen miembros amputados podrían tener control sobre sus miembros artificiales.

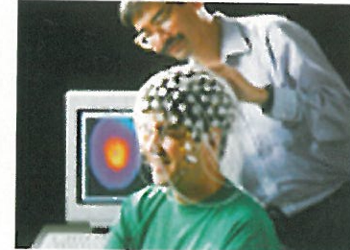


Para poder seguir exactamente el movimiento ocular, los investigadores usan este sistema doble de Eyetracking.

Para ello habría que implantar electrodos en la sección del cerebro que controla los movimientos de los músculos y un sistema en el cuerpo para unirlo a los nervios mutilados. Además, la persona debe *volver a aprender* qué ordenes cerebrales mueven la mano, o cómo se da un paso; tarea nada fácil, ya que el cerebro de una persona es mucho más complejo que el de una rata. Hasta que se consiga, pueden pasar entre diez y veinte años.

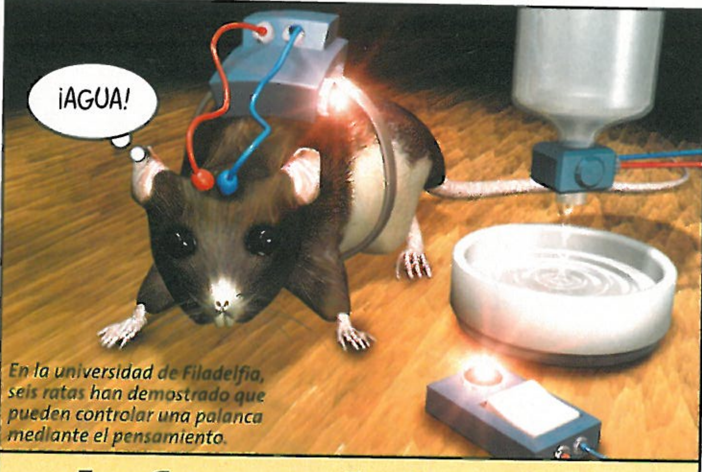
Un tipo de comunicación con trampa

Pero, ¿cómo se puede hacer para que no se introduzcan datos externos no deseados en el cerebro o que salgan de éste? La respuesta para el mensajero de datos Johnny Mnemonic es simple. Sin embargo, en la actualidad, la preocupación de que el hombre pueda ser cada vez menos dueño de sus pensamientos va cobrando realidad. ¿Cómo podemos asegurarnos de que no nos van a introducir información manipulada en el cerebro? ¿Y qué ocurriría si no notáramos esta manipulación?



Experimentando: la Universidad de Illinois investiga dónde se generan exactamente los pensamientos humanos.

Esto suena a material de ciencia ficción para una película tipo *Matrix*. Para muchas personas impedidas, estas investigaciones les facilitarían mayor libertad para comunicarse. Pero podría ocurrir que un tercero se entrometiera en nuestros pensamientos a través de la vía que conecta hombre y máquina. Deberíamos pensar en ello (mientras sigamos en condiciones de pensar por nosotros mismos...).



En la universidad de Filadelfia, seis ratas han demostrado que pueden controlar una palanca mediante el pensamiento.

La fuerza de la mente

Los experimentos realizados en la Universidad MCP Hahnemann de Filadelfia, EE UU, han resultado ser uno de los juegos mentales más espectaculares de la historia.

Sus protagonistas: seis ratas capaces de mover un brazo-robot con la fuerza de sus pensamientos.

El experimento de Filadelfia

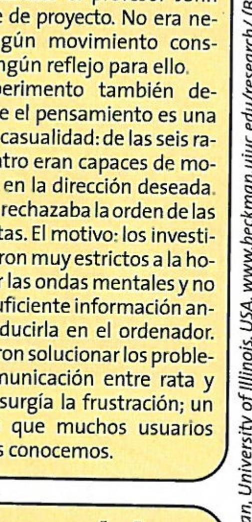
● Este experimento comenzó con la implantación de 24 microelectrodos en el cerebro de seis ratas.

● Después, los investigadores enseñaron a las ratas a empujar una palanca siempre que quisieran beber agua. La palanca estaba conectada con un brazo-robot, en el que había un dispensador de agua.

● Los investigadores buscaron el patrón de pensamiento que hace que las ratas pulsen la palanca. Mediante unos microelectrodos se dibujaron ondas en gráficos durante semanas. Al final, sacaron las curvas neuronales del barullo de *pensamientos* de las ratas, que aparecían poco antes de pulsar la palanca. El resultado: para un simple movimiento, actuaban más de una docena de neuronas.

● Los investigadores introdujeron toda la información en un ordenador y crearon un programa que traducía las ondas mentales en órdenes electrónicas.

● En el último paso del experimento se desactivó la palanca y se conectaron los microelectrodos con el ordenador. Cuando una rata expresaba mentalmente su deseo de agua, los electrodos transmitían la señal al ordenador, que reaccionaba poniendo el brazo robot en movimiento.

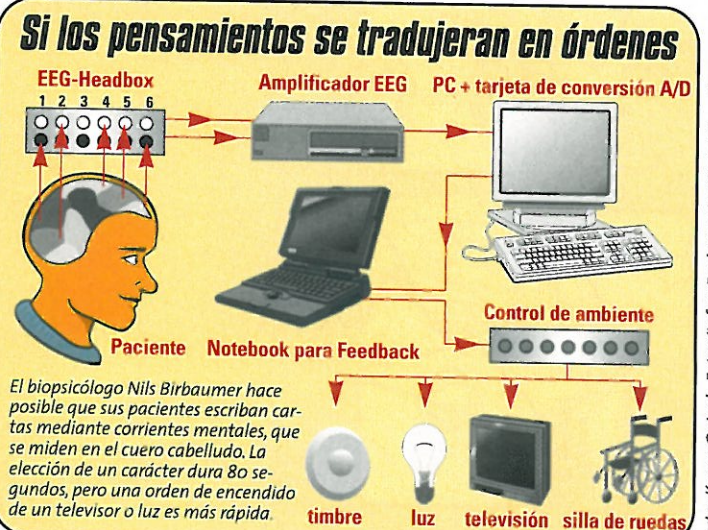


Del pensamiento al hecho

Al principio, las ratas seguían pulsando la palanca por mera costumbre, pero pronto dejaron de hacerlo: "La reacción sobre los pensamientos ocurría sin dilación; digamos en tiempo real", comentó el profesor John Chapin, jefe de proyecto. No era necesario ningún movimiento consciente ni ningún reflejo para ello.

Este experimento también demuestra que el pensamiento es una cuestión de casualidad: de las seis ratas, sólo cuatro eran capaces de mover el brazo en la dirección deseada. El hardware rechazaba la orden de las otras dos ratas. El motivo: los investigadores fueron muy estrictos a la hora de dibujar las ondas mentales y no reunieron suficiente información antes de introducirla en el ordenador. No se pudieron solucionar los problemas de comunicación entre rata y máquina, y surgía la frustración; un sentimiento que muchos usuarios informáticos conocemos.

Si los pensamientos se tradujeran en órdenes



El biopsicólogo Nils Birbaumer hace posible que sus pacientes escriban cartas mediante corrientes mentales, que se miden en el cuero cabelludo. La elección de un carácter dura 80 segundos, pero una orden de encendido de un televisor o luz es más rápida.

Texto: Karen Oetzel · Fotos/Infos: Beckman Institute/Don Hamerman, University of Illinois, USA, www.beckman.uiuc.edu/research/ (Brain Wave/Eyetracking); Brain Actuated Technologies, Ohio, USA, www.brainfingers.com (Cyberlink); LC Technologies, Fairfax, USA, www.lctinc.com (Eyegaze-System). Ilustraciones: Horst Kolodziejczyk, Markus Beyer.



¡Cotillas fuera!



Los e-mails son como postales, quien los tiene entre manos no puede evitar leerlos. Esto tiene solución: ¡pon tus mensajes bajo llave! SCREENFUN te cuenta cómo puedes hacerlo con el software gratuito PGP.

Las bases del PGP



La persona A prepara una llave privada y su candado correspondiente y le pasa el candado a la persona B.



Al candado se le llama también 'llave pública'. Para enviar a la persona A un mensaje codificado, B utiliza este cerrojo. B cierra con llave el e-mail.



El mensaje cerrado se envía a la persona A vía Internet. B sólo puede poner el candado, pero no puede abrirlo. Es decir, las claves públicas sólo sirven para codificar, pero no para descodificar los mensajes.

La persona A es la única que posee la llave secreta del candado, ya que él ha creado la pareja de la llave y el candado correspondiente. Las técnicas de cifrado, que se componen de parejas de claves, se llaman proceso de 'clave pública'.



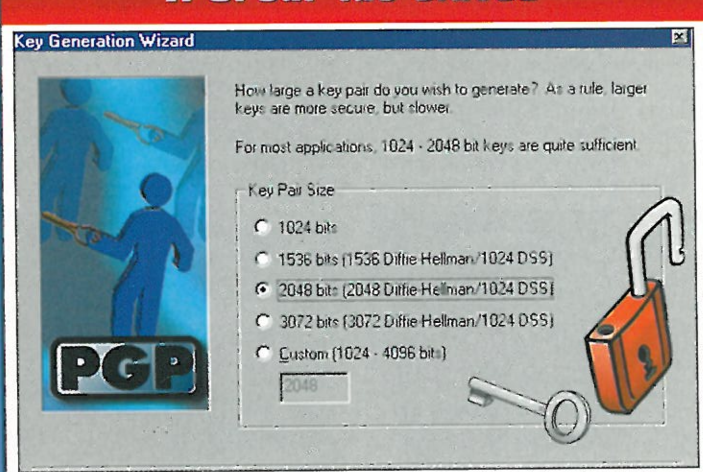
La persona A abre el candado con su llave privada. Así, A abre el e-mail para leer su contenido confidencialmente, sin dar ninguna opción a los intrusos.

PGP son las iniciales de 'Pretty Good Privacy', algo así como "una privacidad bastante buena", que es lo que te ofrece el programa: que puedas disfrutar de intimidad. Codifica los datos de una manera tan segura que solamente se podrían abrir invirtiendo una enorme cantidad de esfuerzo y de tiempo.

En este mundillo, *PGP* es uno de los programas de codificación más seguros. Su inventor, el norteamericano Phil Zimmermann, ha tenido incluso problemas con el servicio secreto, porque ni la CIA conseguía leer fácilmente la información protegida con *PGP*, lo que no hizo demasiada gracia al gobierno de EEUU. A Zimmermann le prohibieron difundir su programa fuera de EEUU, pero como ya había introducido el código en Internet, poniéndolo a disposición de todo el mundo, no se pudo controlar la divulgación del *PGP*.

Ahora existe una versión europea del *PGP*, que no está sometida al control norteamericano y que se puede bajar gratuitamente en la dirección *www.pgpi.com*. Bájate la versión inglesa y sigue los pasos que te damos en este *paso a paso*.

1. Crear las claves



Al crear la llave debes elegir el tamaño de la llave de 2.048 bits.

Después de haber bajado el *PGP* de Internet y de haberlo instalado, el programa te preguntará si quieres configurar un nuevo juego de llave y candado. Haz clic en *Yes*. Son necesarias dos claves ("keys" en inglés): una pública y otra privada. Cualquiera puede utilizar la clave pública para enviarte mensajes cifrados. Pero solamente se pueden descifrar con la clave privada.

- Sigue las instrucciones del asistente de generación de claves: introduce tu nombre y tu dirección de correo electrónico.
- Determina el tamaño de la clave. Generalmente, cuanto mayor sea la clave más segura será la codificación. Para fines normales, es suficiente con el tamaño de 2.048 bits. Elige además que el juego de claves sirva durante un tiempo ilimitado.
- Introduce una frase clave en la siguiente ventana, la llamada *Passphrase*, que será tu clave de acceso a las claves privadas. Los espacios en blanco y las mayúsculas y minúsculas son importantes, tendrás mayor seguridad cuanto mayor sea el número de palabras. Repite la frase clave y pulsa *Next*, y se creará la pareja de claves.
- Deja sin marcar el cuadro *¡Send my key to the root server now!* y haz clic en *Next* para acabar la configuración. Pulsa sobre *Finish* y ya tienes archivada tu pareja de claves.

2. Enviar las llaves

PGPkeys

File Edit View Keys Server Groups Help

Send to ▸ Domain Server Ctrl+K
Search Ctrl+F — ldap://certserver.pgp.com
Update Ctrl+G — http://pgpkeys.mit.edu:11371
Retrieve Certificate

Keys			
Christiane Stro...			
Jason Bobier <jas...		2059/1024	DH/DSS public key
Katherine Mascucci Pettit <kmp@pgp.c...		2048/1024	DH/DSS public key
Marc Dyksterhouse <marcd@pgp.com>		2048/1024	DH/DSS public key
Mark J. McArdle <markm@pgp.com>		2048/1024	DH/DSS public key
Michael K. Jones <mjones@nai.com>		2048/1024	DH/DSS public key
Network Associates PGP Software Rele...		1024	DH/DSS public key
Network Associates TNS Division Empl...		1024	DH/DSS public key
Nicholas J. Tamagni <ntamagni@pgp.c...		3000/1024	DH/DSS public key
Nicholas Ryan <nryan@pgp.com>		2048/1024	DH/DSS public key
Nick C. Baggarly <nick@nai.com>		2048/1024	DH/DSS public key

Con Server – Send to – Domain Server *la llave pública llega hasta el servidor.*

Para que alguien pueda enviarte e-mails codificados necesita tu llave publica.

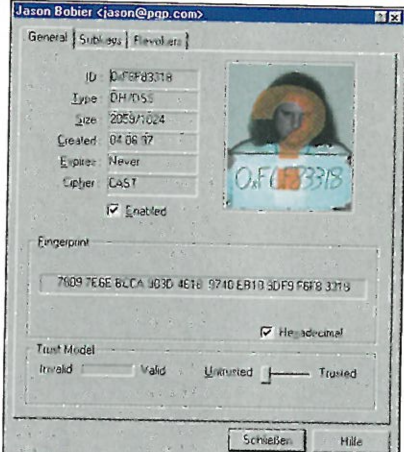
● Después de haber configurado las llaves, el *PGP* te pregunta si quieres enviar tu clave pública al servidor de claves, puesto que hace de depósito de claves.

Mucha gente deposita allí sus claves públicas. Si buscas una clave determinada, la sacas directamente del servidor de claves. Si estás conectado a Internet, haz clic en *Yes*, y la clave se envía al servidor.

● Si más tarde quieres enviar tus claves al servidor, lo puedes hacer desde la ventana *PGPKeys*, a través de *Server–Send to*. La ventana PGP-keys aparecerá haciendo clic en el símbolo del PGP (un candado), que está incluido en la barra de tareas de Windows, y seleccionando *Launch PGPkeys* en el menú.

● Si quieres enviarle e-mails cifrados a cualquier amigo, necesitarás su clave pública. Con *Server – Search* puedes buscar llaves en el servidor e incluirlas en tu grupo de llaves personal.

3. Comprueba las llaves



Comprueba la huella digital de la llave.

Antes de utilizar la clave pública de otra persona, deberías asegurarte de que esa clave corresponde a la persona correcta.

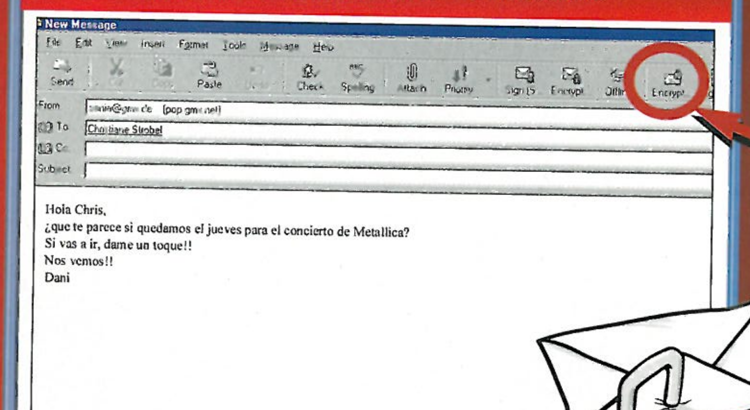
Un ataque muy utilizado por los hackers informáticos es interponerse entre el remitente y el receptor. El hacker difunde una clave que supuestamente corresponde al receptor. Con esto puede abrir todos los mensajes cifrados con esa clave, luego los vuelve a codificar con la clave que corresponde realmente al receptor y los envía de nuevo.

● Para comprobar la identidad del propietario de una clave, se pone una huella digital en todas las claves, el *Fingerprint*, que se compone de una serie de caracteres. La huella digital de una clave se puede ver seleccionando una clave en la ventana *PGPkeys* y escogiendo después *Keys – Key Properties.*

● Compara la serie de caracteres de la huella digital con la huella de la clave original del propietario. Puedes llamarle y pedirle la serie de caracteres. Muchos profesionales imprimen la huella de su clave en sus tarjetas de visita.

● Si estás completamente seguro de que la clave es verdadera, la firmas con tu propia clave privada. De esta forma, garantizas su autenticidad: abre la ventana *PGPkeys*, selecciona la clave y elige *Keys – Sign*. Después de haber dado estos pasos, puedes utilizar la clave.

4. Codificar los e-mails



Con la tecla Encrypt *(círculo rojo) puedes cifrar tus mensajes.*

Arranca tu programa de correo electrónico y escribe un mensaje. El programa *Outlook Express* resulta muy cómodo y viene instalado en el Windows 98. *PGP* incorpora automáticamente botones para codificar y decodificar mensajes en el *Outlook Express.*

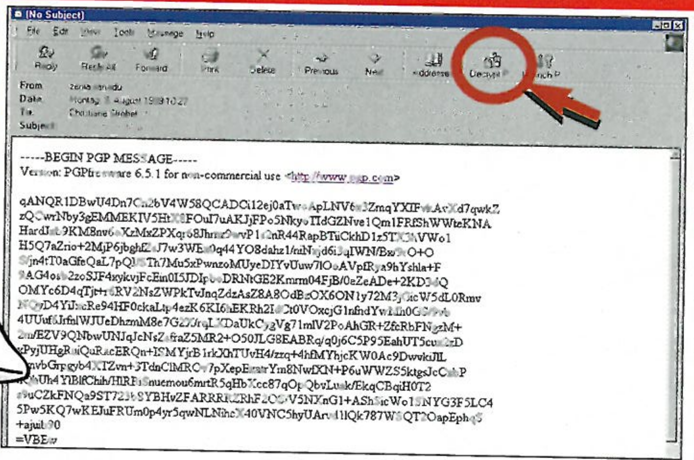
● Haz clic en el botón para codificar y en el botón de *Send*. El mensaje se codifica y se envía. El *PGP* emplea automáticamente la llave del receptor si está incluida en tu manojo de llaves. En caso contrario, se abre la ventana Key y deberás ser tú quien elija la llave.

● Si utilizas un programa de correo que no funciona con el *PGP,* tienes que dar un pequeño rodeo a través del portapapeles de Windows. Escribe el texto, selecciona y cópialo, luego haz clic en el icono de la Barra de Tareas .

● Elige *Clipboard – Encrypt* para que el texto se codifique. Con *Edit– Insert* envías el texto codificado del portapapeles a la ventana del correo electrónico y ya puedes enviar el mensaje codificado.

Una vez que el texto esté codificado, ya no puedes decodificarlo; sólo puede abrirlo el receptor que tenga la llave privada correspondiente. ¡Piénsate bien lo que escribes antes de cerrar con llave tus mensajes, porque luego no los podrás rectificar!

5. Decodificar mensajes



Haz clic en Decrypt *(círculo rojo), para descifrar los extraños símbolos.*

Con *Outlook Express* la decodificación es tan sencilla como la codificación. Abre el mensaje correspondiente con un doble clic. En la barra de Menús de la ventana del e-mail aparece el botón *Decrypt*. Haz clic y se abrirá una ventana, que te preguntará por la frase de acceso *(Passphrase)* de la clave privada correspondiente.

● Introduce la frase de acceso para tu clave privada, y los símbolos ininteligibles se convertirán en un mensaje normal.

● Para decodificar los mensajes en otros programas de correo electrónico sólo tienes que seguir los mismos pasos que al codificarlos, es decir, a través del clipboard (portapapeles) de Windows.

● Selecciona el texto codificado, cópialo y haz clic en el icono del candado de la barra de tareas de Windows

● Elige *Decrypt & Verify Clipboard,* y se decodificará el texto.

● Para asegurarte de que el texto no se queda en el portapapeles y lo lean otras personas, vacíalo al acabar. Utiliza la función *Empty Clipboard.* ○





Feria Interazar 99

La Feria Española del Recreativo es escaparate de las mejores máquinas del mercado. SCREENFUN fue allí para contarte lo más curioso que está a punto de asomarse a tu salón recreativo favorito. ¡Electrizante!

Gunmen Wars

En Japón se ha convertido en un vicio: hasta ocho jugadores divididos en dos equipos pueden competir en este shooter en 3ª persona. Cuando matas a alguien, suelta un montón de diamantes para recoger. El equipo con más diamantes, gana. Al principio te hacen una foto, que aparece luego sobre tu cabeza: ¡así todos saben a quién están

Ingenioso: la base de la pistola es un joystick.

F355 Challenge

Tres pantallas a la vez para simular con todo realismo el interior de la cabina del Ferrari 355. ¡Y no veas qué música tan cañera!

¿Demasiado real? El estilo de juego es más apropiado para una consola.

Hydro Thunder

¡Qué buena idea! Si estas pensando en comprarte una Dreamcast, puedes echarte una partidita a Hydro Thunder y hacerte una idea de cómo serán sus juegos. Velocidad sobre el agua en uno de los inminentes juegos del catálogo de esta deseada consola. La placa Naomi, de Sega, se está convirtiendo en el ama de los salones.

La duda: ¿no habrán metido una Dreamcast dentro para dar el pego?

El objetivo aquí es aguantar todo el tiempo que puedas antes de quedarte pegado. Gabriel de SCREENFUN lo hizo, ¡pero no te imaginas cómo se le quedó el cerebro!

Brave Firefighters

¿Un simulador de bombero? ¡Sí, y al estilo House of the Dead! En vez de zombis, combates llamaradas, manguera en mano, y el juego se acaba si no eres veloz extinguiéndolas. Vigila la presión del agua y abre la amplitud del chorro para apagar con rapidez fuegos que estén muy cerca.

Muy original: ¡hasta las azafatas se apuntan a una partidita!

Guitar Freaks

Lo confesamos: ¡estas máquinas musicales nos vuelven locos! Primero fue Beatmania, luego Dance Dance Revolution, y ahora ¡Guitar Freaks! El principio de juego sigue siendo el mismo: pulsa los botones de manera secuenciada con las señales que aparecen en el monitor. De vez en cuando, tienes que añadir un punteo de guitarra opcional para conseguir esos puntos extras que necesitas para ganarle al compañero, ¡porque la competición de dos jugadores es un desafío vibrante, y nunca mejor dicho! Puedes elegir al principio el tipo de melodía que vas a interpretar, desde canciones melódicas al rock duro más salvaje. Y si a pesar de ser un guitarrero lo haces de pena, ¡no te deprimas, es que la máquina es muy difícil!

Melenudo aspirante a estrella del rock: Dani Hetfield, de SCREENFUN, no se despegó en diez horas de Guitar Freaks.

Rolling Extreme

¡Bobsleigh callejero! Túmbate sobre una tabla con ruedas y lánzate calle abajo esquivando coches, trenes... ¡y hasta dinosaurios!

Los deportes radicales están de moda. En este juego tienes que usar todo tu cuerpo para maniobrar.

Out Trigger



Juegos tipo Quake han popularizado los shooters para multiplayer. Si la gente paga por dispararse en las cibercuevas, ¿por qué no liban a hacerlo en una máquina recreativa? ¡Lógico!

Un trackball simula la función de los ratones del PC para apuntar con precisión.

S.W. Episode 1 Pinball

Escenas digitalizadas de la película en un pinball de alta tecnología. ¿Quién dijo que las máquinas del millón se estaban quedando anticuadas?

Un pinball en la misma línea del Revenge of Mars.

Rush 2049

Con tantas máquinas de coches, hay que incorporar novedades llamativas para captar la atención. Atari se ha aprendido bien esta máxima: en Rush 2049, cada jugador está registrado con un código de identificación personal. Los tiempos, mejoras del coche, circuitos secretos y los recorridos en modo sombra son almacenados en la memoria. ¡Únete al club de la velocidad y compite contra los mejores de tu barrio!

¡Por fin una máquina en la que no se borran los récords de un día para otro!

Emergency Ambulance

Hay que llevar a un paciente al hospital en un tiempo límite sin chocar por el camino y... ¡CRASH! ¡Alerta: hemorragia! ¡Ten más cuidado! ¿Es que quieres matarle o qué? Si la salud del paciente llega a cero, ¡se acabó la partida! Ese tráfico, ¿no podría detenerse al verte venir?

Menos mal que los conductores de ambulancia reales son más cuidadosos... ¡o ir al hospital sería fatal!

Hyper Bishi Bash Champ

Diversión sencilla y sin complicaciones para tres jugadores. Cada participante tiene 3 botones, que se aporrean de manera diferente en cada prueba: con sincronización o a toda velocidad. Incluso hay pruebas de matemática, lógica e identificación visual.

¡Golpea, golpea, que no se romperá! Los botones, claro; de tu mano no se hacen cargo.

500 cc



Los amortiguadores se inclinan con el movimiento de la moto.

¿Otro juego de motos? Siguiendo la estela de F355 Challenge, el nuevo simulador de Namco ofrece una experiencia súper realista, de las de estrellarse contra las vallas en la primera curva. También disponible en multijugador, esta máquina está pensada para los expertos. ¿Quieres convertirte en el próximo Crivillé?

La caja es impresionante: ¡el pastón que debe costar montar esto en una sala de máquinas!

Jambo! Safari

Primero fueron los juegos de pesca... ¡y ahora los de safari! Conduce un jeep y localiza animales salvajes, lánzales el lazo, recoge la cuerda (¡que no se te rompa!) para acercarlos al vehículo y échales la red... ¡Hay que afinar la puntería! Según el bicho capturado, consigues más o menos puntos. Que los amantes de la naturaleza estén tranquilos: ningún animal sufre daño alguno, ¡éste es un safari de investigación!

Capturar cebras y antílopes es fácil, ¡pero ya verás el tigre dientes de sable!

Crisis Zone



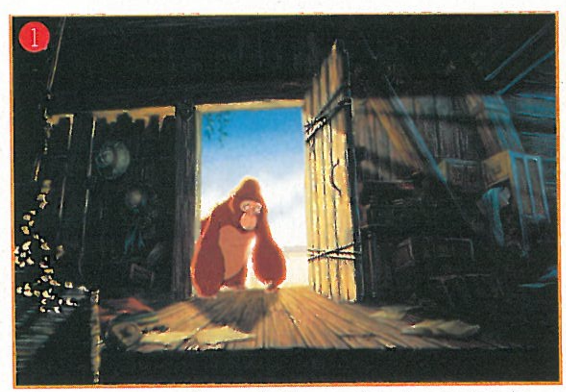
Era una versión beta, pero nos quedamos impresionados. El tema no es original, y ya hay otros juegos de ametralladora (Operation Tiger, por ej.), pero acribillar a los terroristas del Time Crisis y verlos saltar al ritmo de los disparos es genial.

Igual que el Time Crisis, pero con un arma más grande y efectiva. ¡Ra-ta-ta-tá!

Texto: Gabriel Pérez-Ayala. Fotos: José Castro

Aunque no es la primera vez que el legendario Tarzán se asoma a las pantallas cinematográficas, esta vez es diferente, ¡porque lo hace como un dibujo animado!

Disney's Tarzán



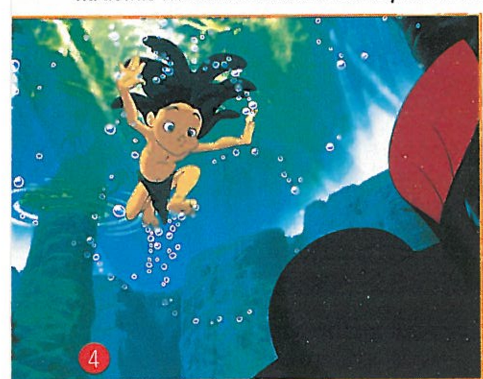
Kala es una mona curiosa, y decide examinar de cerca la cabaña donde viven los humanos. Parece que está abandonada...



... pero dentro encuentra un bebé que despierta su instinto maternal, y decide tomarlo en adopción.



El pequeño Tarzán pronto se gana los afectos de la tribu gorila. Kala está orgullosa de su pequeño...



... que resulta ser tan valiente como el que más. El chaval se desenvuelve como un genuino macaco.



Pasan los años, y una expedición se aventura en la jungla. El perverso Clayton oculta sus verdaderas intenciones: cazar animales.



A Jane, la hermosa hija del profesor Porter, le encanta dibujar la fauna salvaje. Parece que tiene una afinidad especial con los micos...

7

... aunque pronto descubre que no todos son simpáticos y graciosos. ¡Una jauría de agresivos babuinos la persigue con malas intenciones!

8

Tarzán, sin embargo, la salva. ¡Vaya pedazo de mono, pura testosterona!

9

Tarzán hace buenas migas con su futuro suegro: el profesor Porter se divierte enseñándole las maravillas de la civilización.

10

Tarzán se siente fuertemente atraído por Jane. A ella le impresiona su viril complexión y...

11

... la fascinante vida salvaje que lleva.

12

¡Por fin la niña sentará la cabeza! Pero el malvado Clayton planea algo... ¿Qué pasará?



En la selva la vida es dura y cruel, y eso se aplica para todos. Los padres de Tarzán mueren trágicamente al ser atacados por un leopardo, y el pequeño nunca habría sobrevivido de no ser por Kala, una gorila que lo toma en adopción. Kerchak, el poderoso gorila líder de la banda, no ve con buenos ojos al cachorro humano, al que considera un intruso. **Tarzán tendrá que esforzarse por ser aceptado en un mundo donde sólo los fuertes sobreviven.** Así nace la leyenda del hombre-mono, criado por animales, cuya fuerza y agilidad sobrehumanas le granjean el título de *Rey de la Jungla*.

Pero cuando más satisfecho estaba el muchacho en su papel de gorilón, una nueva crisis de identidad turba su tranquila vida: Jane, una bella exploradora, llega a la jungla y le rompe todos los esquemas. De repente, Tarzán se da cuenta de que las monas de su manada no son nada atractivas en comparación con esta jovencita...

Por si acaso temías que Disney fuese a romper con su fórmula habitual, conviene advertir que no falta un malo *maloso* (Clayton, el cazador sin escrúpulos) y mascotas cómicas acompañando al héroe. ¡Todo sigue igual!

Bueno, todo no. **Aunque hay temas musicales, esta vez están todos interpretados por Phil Collins, y no por los personajes de la película.** Si te preocupaba la perspectiva de tener que escuchar a un gorila cantando a grito pelado, ¡tranquilo, que por esta vez te van ahorrar la experiencia!

Disney ha echado el resto con esta película. Las secuencias en las que Tarzán se desliza por entre las ramas de la selva son impresionantes, y sus movimientos acrobáticos se parecen mucho a los de los surfistas y skaters. Se ha utilizado un programa de animación por ordenador llamado *Deep Canvas*, creado especialmente para la ocasión, para darle mayor profundidad y volumen a la jungla. El resultado hay que verlo para creerlo, porque es alucinante. ¡Disney ha producido otro de sus clásicos instantáneos!

Historia de Tarzán

Casi ningún otro héroe de ficción ha gozado de tantos años de popularidad continuada como él. Tarzán, *el Rey de los Monos*, lleva nada menos que 87 años conquistando los corazones de niños y adultos. En sus apariciones cinematográficas, este atlético superhombre se ha ido adaptando a los tiempos. Johnny Weissmuller, el primero en interpretar el papel, marcó la pauta. Con más de 43 adaptaciones es, junto con Drácula, uno de los temas más recurrentes de Hollywood.

Johnny Weissmuller



De 1932 a 1948, el campeón olímpico de natación se balanceó diez veces por las lianas de la jungla. ¡Fue el mejor Tarzán!

Lex Barker



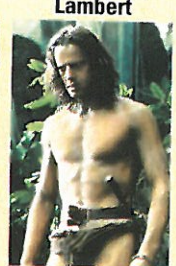
5 encarnaciones, que incluyen títulos como *Tarzán y la esclava*, *Tarzán y la diosa* y *Tarzán y la diablesa*. No hizo un mal papel.

Miles O'Keefe y Bo Derek



En *Tarzán, el hombre mono* (1981) se exploto la faceta más erótica del personaje. Bo Derek, como Jane, estaba muy sexy.

Christopher Lambert



En *Greystoke, la leyenda de Tarzán*, vemos a un Tarzán más primitivo y cercano al relato original. Una de sus mejores películas.





Texto: Gabriel Pérez-Ayala · Fotos: Cinetext (4)



LOBO

Lo tiene todo: es maleducado, violento, mujeriego con ganas de cargarse a quien sea... Se llama Lobo y es 'lo más' en los cómics del momento.

La leyenda cuenta que todo comenzó en el pacífico planeta Czernia. Era el día del nacimiento de un pequeño y precioso bebé... ¡que arrancó la cabeza al médico que le trajo al mundo! Pero eso no es nada. Años más tarde, cuando sólo tenía 17 años, Lobo se encargó de preparar un fatídico y mortal virus con el que se cargó a todos los habitantes de su especie. En consecuencia, hizo trizas su planeta. Y como lo convirtió en inhabitable, se vino al nuestro. Así que, hoy en día... ¡ese *elemento* vive en el planeta Tierra!

En su nuevo domicilio, Lobo tenía que ganarse la vida de alguna manera... ¿Fontanero, electricista, carpintero...? Nada de eso: **Lobo es un asesino a sueldo, y la mayoría de sus trabajitos son del tipo: ¿vivo o muerto?** Pero por si todavía te parece poco, aquí van algunos detallitos sobre este tipo: es mujeriego, adora el heavy metal, bebe todo el vino que puede y, si alguna vez le da por coger un libro, es para calzar alguna mesa que cojee. ¿Ya te has hecho una idea del personaje? Pues sal corriendo a tu tienda de cómics, porque *Lobo* es lo que está *rompiendo* actualmente.

Ahora se publica la entrega número 17 de este superhéroe, e incluye dos historias: *La cena de Don Alfonso* y *Los héroes muertos no.*

Pero al fin y al cabo, Lobo no es responsable de sus actos: detrás de él hay un gran equipo de *jefes* que le obligan a hacer todo lo que hace: Keith Giffen y Roger Slifer fueron sus creadores, Alan Grant es el que le hace decir los tacos, Carl Critchlow y Mark Proost perfilan sus movimientos y Gloria Vasquez le da color a esta trepidante historia. Bueno, ¿qué te parece el *angelito?*

ScreenFun ¡SORTEO!

Si quieres ver todas las espeluznantes maldades de Lobo, te damos la oportunidad de conseguir uno de los cinco ejemplares del cómic que hemos conseguido para ti. Escríbenos a SCREENFUN, ref.: Lobo, apdo. de Correos 14.116, 28080 Madrid.

INFO

Más sobre 'Lobo'

Los siguientes capítulos

Lobo es una traducción del cómic americano, y aunque allí la serie ya ha terminado (con 64 capítulos), en España todavía hay para rato. El siguiente capítulo (el nº 18) saldrá en enero del 2000, y todavía quedan siete entregas más.

Las críticas

A *Lobo* se le critica y hasta se le censura, por su violencia, pero su éxito está en sus parodias y en su sentido del humor. ¡Fíjate un poco más!

¡Las webs!

www.normacomics.com

Gracias a la buena campaña de publicidad y la cantidad de información que hay en la web, ésta es una de las páginas más visitadas de cómics en España. La editorial de *Lobo* también tiene otras propuestas realmente interesantes (mangas, *Dark Horse, Star Wars, Spiderman...*). ¡Entérate!

www.members.xoom.com/dog-flesh/lobo.html

¡En Sudamérica también hay un montón de fanáticos de *Lobo!* Y esta web es la prueba. Navegando, sabrás toda la historia de este superhéroe, ver las portadas americanas de la serie, que ya está completa, y por supuesto... ¡mucha más info de otros superhéroes!

Texto: Beanazard. Fotos: Archivo SCREENFUN.

MÚSICA



La segunda recopilación de Playstation (con un montón de canciones para todos los gustos) ya está a la venta.



Jay Kay, el líder de Jamiroquai, también tiene cabida en este disco. Si todavía no has escuchado su tema Canned Head, en el recopilatorio de Playstation vas a encontrarlo.



La música de tus videojuegos favoritos para la Play aparece en un nuevo CD de audio! Porque acaba de aparecer la segunda recopilación de Playstation: *Playstation 2*. ¿Qué te puedes encontrar? Pues tres CDs, con música de lo más variada... ¡y te molarán un montón de cosas! Vamos a verlo.

El primer disco es el más comercial, y en él están los éxitos de este verano. Encontrarás a Jamiroquai con *Canned Head*, Earth, Wind & Fire con *September 99*, Eiffel 65 con *Blue*, Vengaboys con *We're Going to Ibiza* y, por supuesto, un *MegaPlaystation Mix*. En el segundo CD está el dance de más calidad, y aquí sí que hay temas de tu consola: Apollo Four Forty con *Stop the Rock*, Fatboy Slim con *Right Here Right Now*, Urban DJ con *It's Going* o los Cypress Hill con la remezcla que se monta Jason Newins del tema *Insane in the Brain*.

Por último, está el tercer CD... ¡Y éste es Playstation a tope! Contiene ocho demos (algunas de ellas son jugables) del *Tomb Raider 3*, *Team Racing*, *Wip3out*...

El único *pero* que se le puede poner a esta recopilación es que hay canciones que no tienen nada que ver con los videojuegos (como pueden ser los temas de Alexia o Los Cucas) pero incluso así, ¡merece la pena hacerte con este disco!

Además de música encontrarás una demo de Wip3Out.

LIBROS



La Guía Multimedia Edición 2000 es perfecta para empezar a enredar en el mundo multimedia.

El primer paso en multimedia

Te molaría crear tu propio personaje virtual? ¿Fliparías si tu monitor se convirtiera también en una tele? ¿Y si fueras capaz de hacer tu propia música en el ordenador? Todo esto es tecnología multimedia y, si quieres ser el *rey del mambo*, toma nota, porque la *Guía Multimedia Edición 2000* es lo que necesitas para dar el primer paso hacia este apasionante mundo. Con ella aprenderás a diseñar y transmitir imágenes, sonido y movimiento, y encontrarás muchísima información sobre imágenes (tratamiento, edición, captura...), sonido (tarjeta de sonido, MIDI, reproducción de videoclips...), video (video digital, la tarjeta digitalizadora de vídeo, propiedades de un archivo de vídeo), 3D y realidad virtual (aplicaciones, cómo crear una imagen animada) y visualización de programas de TV. Todo esto es sólo el principio... ¡Cógele el gustillo!

La guía está a la venta al precio de 1.500 pts.

TV

TPH CLUB
el mundo desde un ordenador



Quieres engancharte a lo último en movidas virtuales? Se llama *TPH Club*, y es un programa infantil y juvenil en el que los protagonistas son cibernéticos. Son unos seres muy desarrollados que están capacitados para almacenar una cantidad inimaginable de información... ¡miles de millones de megabytes! Además, sus bases de datos son infinitas y quieren enseñártelas. Todo esto lo harán a través de un ordenador, Max 2000, que da acceso al mundo de los chips. Pero Max no está solo: junto a él, manejándolo, están María (que muy pronto entrará en la adolescencia y por eso está llena de curiosidades), Gura (un canguro que se encarga de contar historias y responder preguntas...) y Supereñe (con el que jugarás con el lenguaje y te enseñará divertidas palabras con la letra 'ñ'). Juntos se encargan de enseñarte el mundo virtual y el real; todo ello, aderezado con series y dibujos animados como *Gárgolas* o *Garfield*.

TPH Club se emite los lunes a viernes de 7:30 a 9:30 y de 13:00 a 15:00, en La 2 de TVE, y también en TVE-1 los sábados, domingos y festivos, de 7:30 a 10:00.

¡Perfecto para los seguidores más peques de SCREENFUN!



Los personajes de TPH Club te llamarán crack porque eres único y no pueden hacer réplicas tuyas, al contrario de lo que les sucede a ellos.

UNAS RISAS

Un borracho entra en un bar y le dice al camarero:
—Oye, ponme un cubata y apúntamelo en la cuenta.
—¡Aquí no se apunta nada!
—¡Olé ahí, la buena memoria!

Grita el sargento a los reclutas:
—¡Presenten armas!
Y un soldado responde:
—Sargento, mi fusil; fusil, mi sargento.

Dos niños a la salida de la escuela:
—Pues mi padre intentó entrar en una sucursal de un banco.
—¿Por recomendación?
—No, por la alcantarilla.

Un viejecito llega a la farmacia. El dependiente le pregunta:
—¿Qué va a ser?
—Pongame cincuenta preservativos.
—Menuda noche, ¿eh?
—Son para darle grosor.

Un hombre le dice a otro:
—¡Lo siento, señor, pero mi gato ha matado a su perro!
—¡Venga ya! Pero si mi perro es un pastor alemán
—¡Ya! Y mi gato es hidráulico.

Un anciano, harto de que los médicos no le curen la impotencia, se va a consultar a una bruja. Y ésta le dice:
—La impotencia se cura comiendo mucho pan.
El anciano vuelve a su casa y, en la primera panadería que se encuentra, entra y pide:
—Deme cien barras de pan.
—¿Cien? Pero se le va a poner duro...
—¡Qué bárbaro! ¡Entonces es que funciona!

Dos caníbales van caminando por la selva. Uno de ellos lleva dos esqueletos y el otro le pregunta:
—¿Dónde vas?
—¿No lo ves? A devolver los cascos.

—¿Me da chicles?
—¿Bang Bang?
—OK, estoy muerto, pero ¿me los da?

1X PLAYSTATION

Aquí tienes nuestro autodefinido, con el que no sólo podrás divertirte, sino también ganar una fabulosa Playstation, si consigues dar con la palabra clave y nos mandas una postalita a la redacción de SCREENFUN, apdo. de Correos 14.112, Madrid 28080, ref.: AUTODEFINIDO 6. Venga, resuélvelo y, en breve, podrás jugar con tu Playstation. El nombre del ganador será publicado en el número 8 de SCREENFUN.

Juego: '...hip' / Juego de Game Boy — Al r., tener tos / 'Dungeon ...' — Marca la tendencia / Nota musical — Nada / Niños pequeños — 2ª term. de infinitivo / Libro de mapas — 3 — Veo, observo / Pronombre reflexivo — Rey de los hunos / Veteranía, tradición — Vocal delgada / Nombre de mujer

10 — Tiene arte / Limpio y puro — Arruinar, destruir

Juego: '...Evil' / Tipo de pintura — Al salvarnos tiró la 'h' / En medio de cepa — 7

Nombre de mujer, al r. / '...atreveis' — Recipientes para hervir / Contracción

Departamento / Recé — Cada día de la Vuelta, el Tour... / Símbolo: Au — 2 — Interjección de animo / Inicial de Alemania — Nada / Ciencia que estudia la naturaleza

Aburridos / Al rev., animal que muge — Hogar — Artículo / No es mentira, es...

Rabia / Al revés, se marcha — Conson. fuerte / Las hay movedizas — Donde iba montado Noe / 1ª vocal

Cuervo / La Game Boy lleva dos — Al r, rasga con los dientes / magen y...

Al r., tipo de pescado / Juego de coches — 4 — A '...del suelo' — En el agua del mar / El arco iris tiene 7 — 9 — Vuelvo a llenar un recipiente

5 — 9

Cloro / Tapones de los refrescos — Sodio / Preposición — Símbolo del newton / Torpedo — Repetido suena a risa / Los tendrás en SH

11 — Mal dicho: el profesor / Señor en inglés — Conson. de 'prisa' / Oso famoso — Letra circular

Vocal abierta / Antónimo de odio — Pronombre de 2ª persona pl. / Escuchar — Personaje de la foto / Donde bailan jotas — Original y doblado / Infusión

3 — Al revés, provincia de España / Nada — Síntoma de catarro / Faja de seda — 2ª vocal / Se forma en el mar bravo

Número famoso / Moneda italiana — Al r, póntelo en la cabeza / Al revés, pegamento — Creer sin ver / Loco por un juego — 6 — Sin '...ni son' / Para abrir la puerta

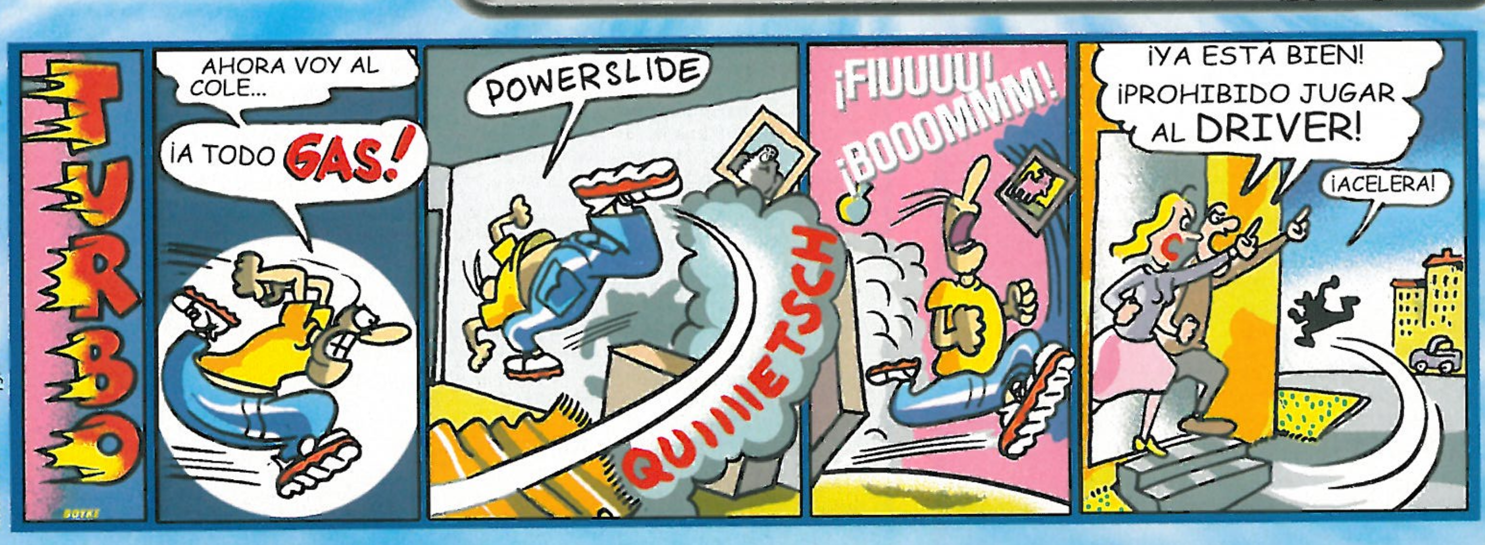
Vocal de 'Lara' / Vocal gorda — Juego de fútbol / Leí los chistes y ... — Diminutivo de Manolo / Reza

Vocal redonda / Juego: '...1602' — Conseguí / Norte — 7 — Al r., ciudad de Granada / Vocales de toga — Vocal de Lara / Hay 12 en el año — Cada parte en que se divide el océano

Se grita en los estadios / 2ª vocal — Al r, el que navega / Inicial juego de Link — Mil en romanos / Símbolo del Galio

Letra silbante — 1 — Se desprende cuando fumas — Va por el mar — 8

1 — 2 — 3 — 4 — 5 — 6 — 7 — 8 — 9 — 10 — 11 — Dar tantos besos que se te caiga la 'b'



Texto: Michael Stapf, Elena Castellanos, Gabriel Pérez-Ayala · Comic: Rolf Boyke

LA COSA



Ha dado muchos puntapiés gloriosos en el terreno de juego, y ahora los dará en el mundo virtual. ¿Quién es?

6/99

Por sus armas les reconoceréis

La mayoría de héroes de los videojuegos tienen un objeto fetiche, sin el cual no serían quienes son. ¿A quién pertenece cada una de estas armas?

①
②
③
④
⑤
⑥
⑦
⑧

SE BUSCA





Los entrañables amigos de Tarzán son unos gamberros y nos quieren engañar, pero si te fijas bien descubrirás que entre las dos imágenes hay 7 diferencias

LAS ENTREVISTAS DEL PROFESOR FUN

Este mes: la Dreamcast

¡Estoy de "módem"!



Prof. Fun: ¿cómo se siente al ser la consola más deseada del mercado?
DC: ¡Oig, es muy emocionante! No se imagina lo bien que me están recibiendo en Japón y Estados Unidos. Claro, que no ha tenido mérito porque, como soy tan superior a todo lo que se ha visto hasta ahora, es natural...
P.F.: Pues parece que en Sega no están muy satisfechos. Dicen que en Japón no ha cumplido usted con las expectativas de ventas.
DC: ¡Bueno, bueno!¡Pero en Estados Unidos he arrasado! ¡400.000 unidades en apenas un mes! ¿Qué le parece? Impresionante, ¿no?
P.F.: Estupendo, estupendo, ¿qué opina de los españoles?
DC: ¡Estoy deseando conocerlos, tengo entendido que son muy sexys! ¿Sabe que voy a darles Internet gratuito? Estarán encantados, ¿a que sí?
P.F.: Sí, es genial. ¿Pero cómo es que aquí su módem será de 33.600 si en Estados Unidos es de 56.400?
DC: ¿Cómo? Ehh... Es que allí las líneas telefónicas son más rápidas y... esto... Jo, ¿no me va a preguntar algo sobre mis juegos?
P.F.: ¿Cómo es que los gráficos de su *Virtua Fighter* no son exactamente iguales que los de la recreativa, si utiliza la placa Naomi?
DC: ¡Pero se parecen, se parecen un montón! ¡Si es que los miran con lupa, caray! ¡Además, eso no fue culpa mía, fueron los programadores, que eran unos chapuceros! ¡Y ya le gustaría a la Playstation ésa tener juegos así de chulos!
P.F.: Hablando de la Playstation, ¿qué opina de la Playstation 2?
DC: ¡No le tengo ningún miedo a esa flacucha! Yo soy más barata, tengo juegos exclusivos y soy más fácil de programar. ¡Ya verá, no me va a durar ni dos asaltos! ¡Sega-Power! ¡Sonic Forever!
P.F.: Tranquila, tranquila, que todavía falta mucho para que llegue.
DC: No, si yo no me preocupo. Lo que pasa es que está una toda ilusionada con su lanzamiento, y ya hay algunos bocazas que me quieren enterrar antes de llegar a la calle... ¡Si ni siquiera han visto mis juegos!
P.F.: No, si a nosotros nos encantan. El *Sonic Adventures* es genial.
DC: ¿A que sí? Tenía que ver a la Nintendo 64 cuando se lo enseñé. Todavía está consolando a Mario. El pobre quería dimitir y volverse al pueblo. Je, je, je...
P.F.: Oiga, que el *Mario 64* es un juego muy majo y...
DC: ¡Bah! ¡Una antigualla! ¡Viva la Nueva Generación! ¡Yeah!
P.F.: Para acabar, ¿tiene algún mensaje para los lectores de SCREENFUN?
DC: ¡Sí! ¡Que soy la mejor! ¡Y que no se dejen tentar por Sony! ¡Es mala!

'StarWarsmanía'

Me quiero comprar un juego de Star Wars, pero no sé cuál. ¿Me podéis decir los mejores juegos y su precio?
Richi, Madrid

Nos cuesta recomendarte sólo uno de los juegos de *Star Wars*, porque todos nos han encantado. ¡Somos unos fanáticos de la factoría de Lucas! Aquí tienes una relación de nuestros favoritos y su precio aproximado:

Arcade:
- Jedi Knight: 5.795 pts.
- Rebel Assault I & II: 2.990 pts.
- Rogue Squadron N64: 9.490 pts.
- Rogue Squadron 3 D: 6.795 pts.
- E1: Amenaza Fantasma: 6.795 pts.

Simulador de vuelo
- X-Wing Collector: 3.990 pts.
- X-Wing vs the fighter: 5.795 pts.

Velocidad
- E1-Racer N64/PC: 9.490/6.795 pts.

Estrategia
- Rebellion 6.795 ptas.
- Monopoly S.W. 4.995 ptas.

Otros:
- Behind the magic: 6.795 pts.
- E1- Insider's guide: 6.795 ptas
- E1 - Gungan: 5.995 ptas.

Requerimientos mínimos

Mi ordenador cumple todos los requisitos mínimos del Commandos, ¡pero cuando lo ejecuto, los soldados van pisando huevos! ¿Qué puedo hacer?
Ángel, Badajoz

En teoría, todos los juegos deberían funcionar si se cumplen los requisitos mínimos, pero muchos lo hacen a trancas y barrancas. Nuestro consejo es que compréis juegos que cumplan con los requisitos recomendados, y no sólo con los mínimos: así los disfrutaréis plenamente. En tu caso, prueba a desinstalar programas residentes en Windows (como los antivirus, por ejemplo) antes de ejecutar el juego. Así liberas RAM y, a lo mejor, ganas algo de velocidad.





¡Nos encantan vuestras cartas!

Nos lo pasamos bomba leyendo vuestras cartas, aunque son tantas que resulta imposible sacarlas todas en la revista. Para esta sección hemos seleccionado las que creemos que pueden ser más interesantes para vosotros, o las que formulan dudas que se repiten a menudo, pero os garantizamos que leemos todas vuestras cartas y correos electrónicos, y respondemos a tantas como podemos. Nuestra dirección:

Redacción SCREENFUN
ref.: Cartas al lector
apdo. de Correos 14.116
Madrid 28080

Nuestro e-mail:
screenfun@bauer.es

TRUCOS SCREENFUN
Si quieres una solución o un truco para un juego concreto, dirígete a nuestro servicio SCREENFUN, ref.: Soluciones por correo. Sólo tienes que enviar una postal, indicándonos tu remite, el nombre del juego, su sistema y ¡tu problema!, a la siguiente dirección:

SCREENFUN
ref.: Trucos por correo
apdo. de Correos 14.112
Madrid 28080

Pasando de héroes

Las personas que tienen como héroes al protagonista de un videojuego no les entiendo. No veo muy lógico llegar a adorar a personajes como Lara Croft, Solid Snake... Yo, personalmente, no tengo héroes. Juegos que me encanten, sí, pero héroes, no.
Luis Alberto, León

Tener por héroe a un personaje de videojuego es algo tan natural como admirar a Conan el Bárbaro o a James Bond. Son modelos admirables de ficción, y no hay que darle mayor importancia. Pero tienes mucha razón en señalar que la calidad de un juego no depende del carisma de los personajes que lo protagonizan. ¿Será sólo por casualidad que Lara y Snake tengan juegos tan buenos?

Saturn olvidadiza

¿Qué le pasa a mi Saturn? Cada vez que la enciendo me pide que seleccione el idioma, la fecha y la hora. Cuando acabo de jugar y la apago, ¡me encuentro con que las partidas que he salvado se han borrado!
Roberto, Zaragoza

Tranquilo, no es grave. Sólo tienes que cambiar la pila, que se te ha agotado. Para encontrarla, busca una portezuela que hay detrás de la Saturn, ábrela, y la verás.

Madre no hay más que una

Mi madre se enfadó porque no hay dia en que no juegue a la consola, así que le dió un montón de mis juegos a mi primo. Todavía no le hablo.
Javier, Girona

Los dos habéis hecho mal; tú, por pasarte jugando, y ella, por tomar medidas tan radicales. Tienes que llegar a un trato con ella: tú juegas con moderación y ella le pide a tu primo que te devuelva los juegos. Es una pena que os peleéis por culpa de los videojuegos. En todo caso, recuerda que ella lo hace pensando en tu bien.

Campus Party

¿Cómo puedo contactar con los organizadores de la Campus Party? ¡Yo también quiero ir!
Miguel Ángel, Badajoz

Pues muy fácil, escribe a:
INJUVE
paseo de los Olmos, 9,
escalera H, 3ºB, Madrid.

Los gráficos de Tony

¿Cómo es que habéis puntuado con un miserable 7 a los gráficos del maravilloso Tony Hawk's Skateboarding? Los movimientos de los skaters son súper realistas y se mueven con velocidad. Creo que, como mínimo, se merece un 9.
Daniel, Madrid

Estas cosas son siempre subjetivas. La puntuación que le damos a los juegos no pretenden ser valores absolutos, sino sólo un reflejo de la opinión de las personas que han examinado el juego. Todo lo que nos señalas es cierto, pero hay otros factores que nuestro equipo de jugadores debe tener en cuenta a la hora de valorar los gráficos: la combinación de colores, la variedad y estética de los diseños, la riqueza de las texturas, los efectos de luz, la ausencia de problemas de *clipping* (esto es cuando un objeto atraviesa a otro al chocar con él), el redibujado... El juego al que te refieres tiene buenos gráficos, pero tampoco son como para tirar cohetes. En todo caso, ¡un 7 es una muy buena nota!

Cartas surrealistas

A continuación destacamos una selección de algunas de las cartas del mes que nos han parecido especialmente simpáticas o chocantes. ¡Sois la pera!

¿Os puedo hacer una sugerencia? Dedicad un sitio en la revista para las cartas de los lectores.
Paul, Madrid

Buena idea. Tomamos nota.

No me gusta comprar natillas de vainilla, las prefiero caseras. Ya sabéis, ¡manías que tiene uno!
David, Madrid

Tienes razón. Donde esté la cocina casera, que se quite todo.

A mi me gusta la verdura.
Daniel, Tarragona

Bien por ti. Son muy saludables.

¡He mandado las postales del sorteo a una dirección equivocada! ¿Podríais arreglarlo, por favor?
Jose María , Alicante

Lo sentimos mucho, pero para cuando encontrásemos tus postales, el sorteo ya se habría realizado. ¡Mala suerte!

He probado suerte a ver si me toca la Dreamcast, pero ya sé que a mi nunca toca nada. También me gusta la Game Boy Color, pero sigo en las mismas, aunque a mis amigos sí que les toca. Pero hay que probar suerte...
José Manuel, Valencia

No os comáis tanto la cabeza con el tema de los sorteos, que no es sano. ¡A este paso, acabaréis obsesionados!

BREVES

Para participar en los sorteos, ¿se pueden mandar cartas en vez de postales?
Sí, pero recordad que necesitáis **una carta o postal diferente para cada sorteo**. Y si es una carta, no olvidéis poner la **referencia en el sobre**. ¡Es muy importante para que llegue a tiempo!

Por favor, mandadme el libro de trucos de *Alien Trilogy* y de *Tomb Raider II*.
Lo sentimos, pero sólo podemos haceros regalos si os tocan en sorteo... ¡Es que sois muchos!

¿*Final Fantasy VII* y *VIII*? ¿Es que existen también *Final Fantasy* del *I* al *VI*?
Pues sí. Hasta el *III* salieron para la NES (Nintendo Entertainment System, de 8 bits), mientras que las ediciones del *IV* al *VI* fueron de SuperNintendo (de 16 bits). Por cierto, el *VI* es una auténtica maravilla.

¡Soy una súper fan de Lara Croft! ¿Podríais mandarme información sobre ella y cómo conseguir su merchandising?
Por el momento, por correo sólo mandamos trucos de los juegos. Pero tranquilas, que en la revista os informaremos siempre de todo lo relacionado con vuestra heroína. Si tenéis acceso a Internet, probad a pasaros por *www.laracroft.com*.

¿Me podéis mandar la dirección de Nell McAndrew? Soy un gran fan suyo...
¡Y nosotros! Pero no podemos dar a nadie su dirección privada sin su autorización...

¿Van a sacar la película de Lara en vídeo?
Pues, para eso... ¡primero tendrá que estrenarse en cine!

¡Cualquier *Tomb Raider* es muchísimo mejor que el *Metal Gear Solid*!
Para gustos están los colores, ¿no?

Estoy enamorado de Lara Croft. Creo que es la chica ideal para mí.
Chicos, esto empieza a ser preocupante. Está bien que os guste Lara y que tengáis fantasías con ella, ¡pero no exageréis!

¿*Wild Wild West* o *Matrix* van a salir en GBC? Y si no, ¿qué me recomendáis de ese estilo?
Por el momento no están planeados. Del estilo está el *Men in Black*, un jump&run con licencia fílmica, ¡pero es muy malo!

No lo entiendo. ¿Por qué una tarjeta AGP no se puede conectar como PCI?
Porque el tipo de ranura en el que se insertan es diferente. ¡El PC es así!

Me he comprado una Vodoo 3. ¿Funcionará con juegos de Vodoo 2 y Vodoo?
En teoría no debería darte ningún problema. En teoría: ¡fíjate en el énfasis!

¡Quiero que dediquéis más espacio a los juegos de Nintendo 64!
Es una pena que no salgan más juegos para Nintendo 64, pero tampoco podemos darles más espacio que a los de otras consolas, no sería justo

He mandado un montón de postales, pero todavía no me ha tocado nada. Compro la revista desde el número 1, ¿no podríais hacer un apañito por mí? Quiero el *Silent Hill*.
¡Imposible! Todos los participantes deben tener las mismas oportunidades de ganar.

¡Es que me he gastado un dineral en sellos!
Y a lo mejor otra chica ha mandado una sola postal y le ha tocado. Es cuestión de suerte.

¿Y si os lo pido de rodillas?
¡Que no! No desesperéis: si no os toca, habrá muchas otras oportunidades.

¡Es que me gustaría mucho tener ese juego!
¡AAARGGGGH!

Ganadores del nº 4

Dreamcast: Alba Machón Millán. **Nintendo 64:** Roberto Pastor Ortiz. **Playstation:** Rubén Llata. **Game Boy:** Roi Motero Morales. **Top 20:** Adrián Álvarez Muñoz, Carlos García Hernández, Adrán Giaganto Vázquez, Antonio Cuenca Roldán, Juan José Bravo García. **Packs juego + póster 'Wip3out':** Alfredo Caraballo Medina, Álvaro Ventura Blázquez, José María Garrido Gutiérrez, Antonio Manuel Expósito, Pablo Martín Zamora. **Juegos 360º:** Francisco Javier Cuena Serrano, Raúl Aguado Nieto, Carmen de Manuel Lozano, Joseba Moro Mendiola, Víctor Padilla. **Camisetas 'Blade':** José Javier Lumbreras Moreno, Luis Brea Pérez, Marco Amuedo Valderas, Arturo Zarzo Chinillach, José Javier Méndez Alvarez, Ana Valderas Báez, Roberto Pinedo Cacho, José Manuel Amuedo Baquero, Fátima García Argüelles. **Banda sonora 'Star Wars':** Víctor Casas Giménez, Daniel González, Javier Hernández Toledo, Francisco Javier Sánchez, Yolanda Sebastián Júlvez. **Joywarrior:** Luis Guerra Mínguez, Alejandro Navarro Caobo. **Joyshuttle:** Adrián Sauco Moniat, Francisco Javier Vázquez. **Pack camiseta + 'Wild Wild West':** Ester Candel Igual, Fernando Quintanilla Alcalá, José Mª Narváez Fuentetriz, Esther Revilla Lázaro, Francisco Javier Carazo, Ramón Barragán Cámaras, Fran J. Galindo Hermo, José Eduardo Baró Querall, Juan Antonio Cabrera Espinosa, Miguel Á. Sánchez Alvárez. **Camiseta 'Euskal':** Nacho Vidal Barrueco, Manuel Jiménez Jiménez, Sandra Martín Retamar, Carlos Posada Juliá, Daniel González. **Bolígrafos 'Star Wars':** Cecilia Ortiz Cantó, Jonathan Hernández Velasco, Aida Solana Roig. **Gorras SCREENFUN:** José Eduardo Baró Queralt, Eric Rial, Abel Cano Delgado, Javier Briasco González, José Raúl Pérez.

DE LA PÁGINA 90-91

Se busca

Pep Guardiola

La cosa

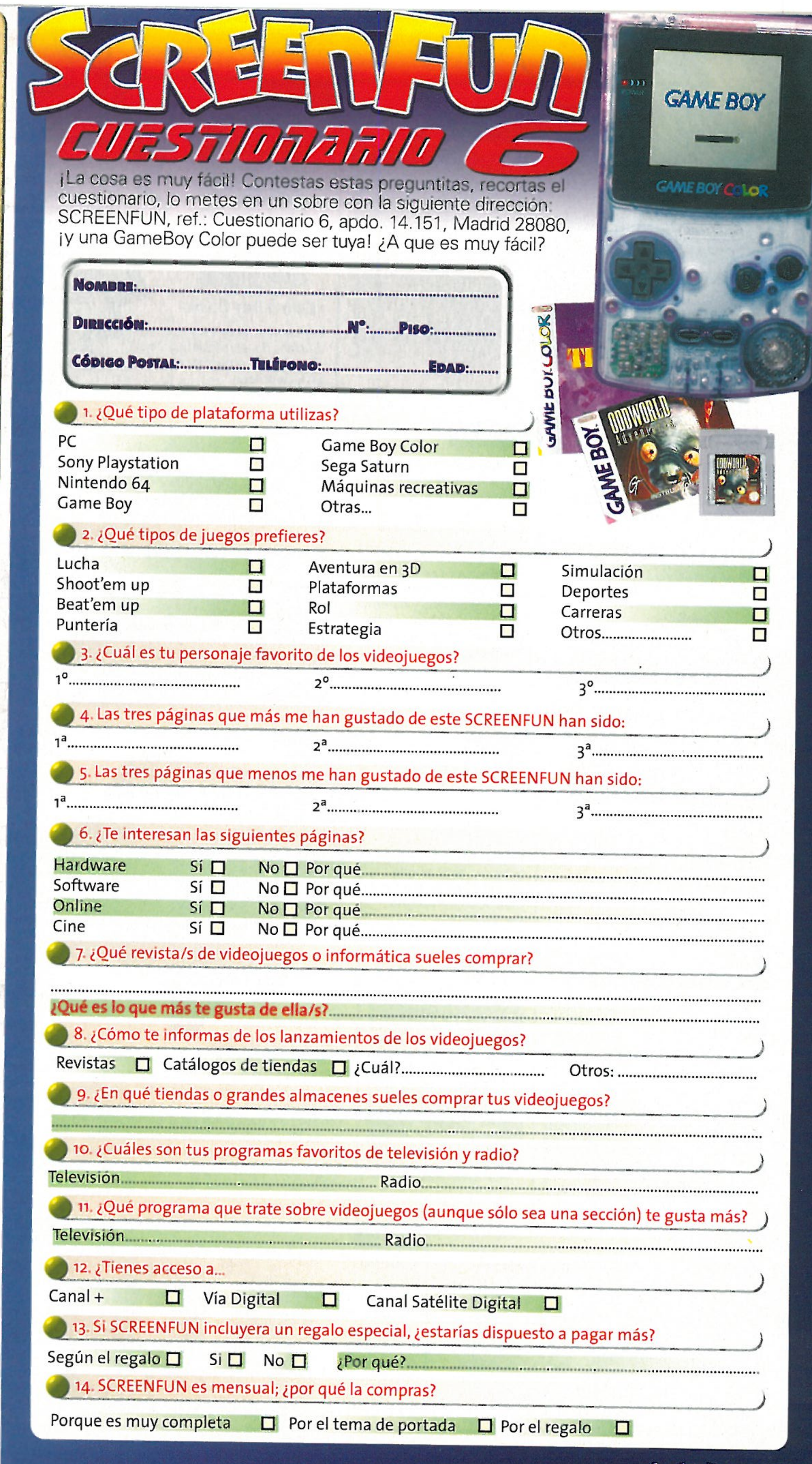
Por sus armas, les reconoceréis

1. Luke Skywalker
2. Link
3. Bomberman
4. Cloud
5. Lucky Luke
6. Andy
7. Kazooie
8. Indiana Jones

SOLUCIONES

DEL NÚMERO 4/99

	G		J		D		C		M		E		A		I
O	P	A	U	G		A	R	P	I	A	S		R	A	
	O	M	E	G	A	B	O	O	S	T		S	A	N	A
A	L	A	G		B	R	A	S	E	R	O		M	T	V
	I	R	O	N	I	A		T	R	I	S	T	E	Z	A
E	C		S	O	S		T	E	O	L	O	G	O		C
	E	A		M	M							V		C	
L		C	C	O	O						A		D	P	E
	D	I	O	S								M	A	U	L
V	I	D	A		I						V	E	R		F
	S	O	L	E	R							O	T	R	O
E	N		A	N	A						O		H	E	
	E	L		Y								P		S	E
A	Y	U	D	A	R		I	N	I	C	I	A	R		L
	W	I	N		E	N	O	J	O		A	T	E	O	S
F	O	S	I	L		E		U	N	O		R	O	M	A
	R	I		I	D	E	A	R		N	O	I		S	
A	L	T	O		O	D	A	I	P	A		O	P	A	S
	D	O		E	S		A	A	R	O	N		O	R	O
L	A	R	A	C	R	O	F	T		R	A	I	D	E	R



SCREENFUN

CUESTIONARIO 6

¡La cosa es muy fácil! Contestas estas preguntitas, recortas el cuestionario, lo metes en un sobre con la siguiente dirección: SCREENFUN, ref.: Cuestionario 6, apdo. 14.151, Madrid 28080, ¡y una GameBoy Color puede ser tuya! ¿A que es muy fácil?

NOMBRE:...

DIRECCIÓN:.. Nº:........ PISO:...............

CÓDIGO POSTAL:................. TELÉFONO:.......................... EDAD:.........

1. ¿Qué tipo de plataforma utilizas?

- PC ☐
- Sony Playstation ☐
- Nintendo 64 ☐
- Game Boy ☐
- Game Boy Color ☐
- Sega Saturn ☐
- Máquinas recreativas ☐
- Otras... ☐

2. ¿Qué tipos de juegos prefieres?

- Lucha ☐
- Shoot'em up ☐
- Beat'em up ☐
- Puntería ☐
- Aventura en 3D ☐
- Plataformas ☐
- Rol ☐
- Estrategia ☐
- Simulación ☐
- Deportes ☐
- Carreras ☐
- Otros...................... ☐

3. ¿Cuál es tu personaje favorito de los videojuegos?

1º.................................. 2º.................................. 3º..................................

4. Las tres páginas que más me han gustado de este SCREENFUN han sido:

1ª.................................. 2ª.................................. 3ª..................................

5. Las tres páginas que menos me han gustado de este SCREENFUN han sido:

1ª.................................. 2ª.................................. 3ª..................................

6. ¿Te interesan las siguientes páginas?

- Hardware Sí ☐ No ☐ Por qué...............................
- Software Sí ☐ No ☐ Por qué...............................
- Online Sí ☐ No ☐ Por qué...............................
- Cine Sí ☐ No ☐ Por qué...............................

7. ¿Qué revista/s de videojuegos o informática sueles comprar?

....

¿Qué es lo que más te gusta de ella/s?..

8. ¿Cómo te informas de los lanzamientos de los videojuegos?

Revistas ☐ Catálogos de tiendas ☐ ¿Cuál?.............................. Otros:..............................

9. ¿En qué tiendas o grandes almacenes sueles comprar tus videojuegos?

....

10. ¿Cuáles son tus programas favoritos de televisión y radio?

Televisión.. Radio..

11. ¿Qué programa que trate sobre videojuegos (aunque sólo sea una sección) te gusta más?

Televisión.. Radio..

12. ¿Tienes acceso a...

Canal + ☐ Vía Digital ☐ Canal Satélite Digital ☐

13. Si SCREENFUN incluyera un regalo especial, ¿estarías dispuesto a pagar más?

Según el regalo ☐ Sí ☐ No ☐ ¿Por qué?..

14. SCREENFUN es mensual; ¿por qué la compras?

Porque es muy completa ☐ Por el tema de portada ☐ Por el regalo ☐

ScreenFun ¡SORTEO!

Cada mes aumenta el número de personas que se unen a la magia de los videojuegos, el número de adictos a la Playstation, a N64, a la Game Boy y a la modernísima Dreamcast. También cada mes sois más los que nos hacéis un lugar al lado de vuestra consola y nos elegís como vuestros consejeros antes de lanzaros a comprar un juego o un periférico. A todos vosotros, que sepáis que estáis en buenas manos, porque hacemos nuestros artículos pensando en vosotros, con toda la ilusión del mundo y el esfuerzo necesario para que responda a todas vuestras preguntas, la misma ilusión que queremos llevaros a casa con nuestros sorteos.
SCREENFUN
El poder de los juegos

Pág. 77

2 reproductores MiniDisc Sony



Hay pocos placeres igualables a echarse unas partiditas con tu consola pero, desde luego, la música está entre ellos. Para que deleites a tus oídos, llega el formato del futuro.

Ref. Mini-Disc

Pág. 93



1 Game Boy Color

Es pequeña, pero matona: mata los ratos de aburrimiento, y por su tamaño, podrá ir contigo adonde quieras.

Ref. Cuestionario 6

Pág. 10

1 Pack de 'Pokémon'

La 'Pokemonmanía' viene directa a llenar nuestras vidas. Pero si quieres anticiparte a todos tus amigos y ser el primero de la clase en adoptar uno de estos fantásticos bichitos, escríbenos: tus amigos aún estarán conociéndolos cuando tú ya seas íntimo suyo.

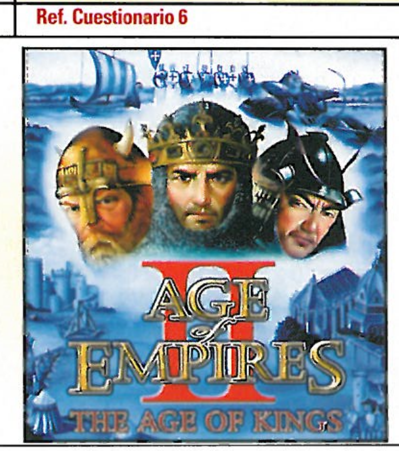


Ref. Pack Pokémon

Pág. 35

10 'Age of Empires II'

¿Te apetece hacer un viajecito en el tiempo y llegar hasta el oscuro medievo? No hace falta que nos digas sí o no. Puedes responder a esta pregunta en forma de postal con la correspondiente referencia y haremos todo lo que podamos para que te conviertas en un Rey de Reyes.



Ref. Age of Empires II

Pág. 79

1 Pack de periféricos

Tarjetas de memoria con forma de pelota, una muñequera con rumble pak, una tarjeta ¡con 180 bloques de memoria! En fin, un montón de curiosidades que pueden ser tuyas si pruebas suerte.



Ref. Periféricos

Pág. 79

1 'Dancing Queen'

Si quieres salir a la pista de baile y hacer el *Travolta* con clase y categoría como un number one... más te vale ensayar un poquito primero. Con tiempo, tesón y *Dancing Queen*... ¡triunfarás!



Ref. Dancing Queen

Pág. 90



1 Sony Playstation

La imprescindible: sin ella, ¿de qué hablaríamos? ¿Cómo serían las largas tardes de invierno? ¿Y ese amigo arrogante al que siempre ganas en las carreras? ¿Y cuando quedas con la novia para echar unas partidas? ¿Y tu merecido premio a muchas horas de estudio? Pues escríbenos, aunque ya la tengas, y luego, si quieres, la regalas. ¡Te lo agradecerán toda la vida!

Ref. Autodefinido 6

Pág. 88

5 Cómics 'Lobo'

Antes de apresurarte a participar en el sorteo, pásate por la página 88: te contamos, como en cada número, cómo es el cómic y su protagonista. Si te gusta, participa.

Ref. Lobo

Pág. 87

3 Bandas Sonoras de 'Tarzán'

¿Te acuerdas de ese famoso grito de guerra, "Aaaaaah"? Pues te vendría muy bien para empezar el día, pero no se trata de eso: ¡son canciones alucinantes!, todas ellas interpretadas por Phil Collins.



Ref. Tarzán

Pág. 92

5 Gorras SF

Cúbrete la cabeza: esas neuronas, ¡que no se te escapen! Te harán mucha falta, porque ya llega la nueva generación de consolas y precisarás de tus habilidades al máximo.

Ref. Gorras SF 6

Pág. 39

3 Controllers para PC

Si no consigues pasar ese nivel tan difícil, ¡al menos, que no sea por el mando! Hazte con todos los que puedas y, al final, alguno habrá que te vaya como mando a la mano... ¡y nunca mejor dicho!

Ref. Game Pad

Pág. 25

5 Juegos

Danos tu opinión para elaborar la lista *Top 20* y podrás conseguir tu juego favorito.



Ref. Éxitos 6

Pág. 71

3 Paquetes papel fotográfico

¿Quieres calidad fotográfica para tus impresos? ¿Quién dijo que la presentación no es importante? Seguro que no tenía el papel que sorteamos en SCREENFUN.



Ref. Portada CD

Texto: Elena Castellanos / Fotos: Jose Castro


toby
POR FIN EN TU PC UN PLATAFORMAS 3D COMO EL DE UNA CONSOLA.
Un juego de plataformas en 3D que hará las delicias de niños y jóvenes y con el que podréis vivir excitantes y divertidas situaciones. Vuestro amigo Toby os hará vibrar en los más diversos escenarios: corriendo, esquiando, navegando o deslizándose.
DIVERSIÓN A RAUDALES
Cuidado con Toby; parece inocente y tranquilo, pero es una máquina de diversión. No puede estar quieto ni un solo momento, y puede que te cueste seguir su ritmo, así que ¡prepárate!
UNA GRAN AVENTURA
Si aceptas los desafíos que Toby te propone, podrás decir que te has llegado a convertir en un auténtico aventurero. Recuerda que para Toby no hay nada imposible, y que no hay obstáculo que le impresione.
PC CD rom
Sólo 2.995pts.
De venta en quioscos, grandes superficies y tiendas especializadas
COMPATIBLE WINDOWS 98
DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA
C/Alfonso Gómez, 42, nave 1-1-2
28037 Madrid (spain)
Phone: 91 304 06 22 Fax:91 304 17 97
http://www.ddmultimedia.com
Digital Dreams

Ahí fuera, te están esperando.

El mundo laboral busca personas preparadas.
Personas que quieren un trabajo que les dé independencia.
Personas que necesitan sacar el máximo partido a su tiempo.
Personas que saben aprovechar las ventajas de la Formación a Distancia, el Método de aprendizaje de mayor crecimiento a nivel internacional.

Ahora que empieza el nuevo curso, es el momento de tomar una decisión que cambie tu vida.

Planes de Formación Curso 1999-2000

Decoración y Manualidades
Un sector en crecimiento con numerosas salidas profesionales.
- Monitor/a Manualidades.
- Escaparatismo: Con vídeos.
- Decoración Profesional: Incluye vivienda y locales públicos.

Fotografía, Ilustración y Redacción
Profesiones para el mundo de la imagen y la comunicación.
- Fotografía.
- Dibujo.
- Aerografía.
- Escritor.

Deporte y Salud
Cursos basados en lecciones con vídeo.
- Monitor de Aeróbic: Para obtener el Título de la Federación.
- Preparador Físico y Deportivo
- Monitor de Gimnasio.
- Quiromasajista: Carné Profesional MDF.

Música
Aprendizaje rápido. No exige conocimientos de solfeo.
- Guitarra.
- Teclado.
- Solfeo.
- Acordeón.

Cultura
Preparación para superar las pruebas oficiales. Sin necesidad de estudios previos.
- Graduado Escolar.
- Acc. a la Univ., mayores de 25 años.

Inmobiliaria
Para acreditarse profesionalmente. Alta en la AEGAI (Asociación Europea de Gestores y Administradores Inmobiliarios).
- Gestor Inmobiliario.
- Gestor de Fincas.

Cocina y Hostelería
Dirigidos por restauradores internacionales.
- Cocina Profesional.
- Jefe de Comedor.
- Camarero - Barman.

Belleza y Moda
Preparación para la obtención del Título Oficial FP1.
- Peluquería.
- Esteticista.
- Modista.
- Diseño de moda.

Oposiciones
Temarios y ejercicios ajustados a las convocatorias.
- Auxiliar de Correos.
- Profesor de Autoescuela.

Especialidades Sanitarias
Preparatorios para el Título FP1.
- Auxiliar de Enfermería.
- Auxiliar de Jardín de Infancia.

Otros planes de formación especializados.
- Auxiliar de Puericultura.
- Auxiliar de Geriatría.
- Auxiliar de Rehabilitación: Con vídeos.
- Técnico en Animación Geriátrica: Diploma EDUTEL.

Cuidado de los Animales
Con prácticas concertadas en clínicas veterinarias.
- Peluquería y Estética Canina.
- Auxiliar Clínico Ecuestre.
- Adiestramiento Canino.

Programas especializados.
- Auxiliar de Clínica Veterinaria.
- Psicología Canina y Felina.

Informática
- Dominio y Práctica del PC: (Windows 95 ó 98)+ Internet.

Idiomas
Por el sonido y la imagen.
- Inglés · Francés · Alemán · Ruso.

Otras profesiones
- Bibliotecario y Documentalista.
- Investigación Privada.

Gestión y Administración de Empresa
Diplomas CESDE (Centro de Estudios Superiores de Empresa)
- Asesor Fiscal.
- Contabilidad.
- Asesoría Laboral.
- Técnico en Recursos Humanos.
- Administración de Empresas.
- Dirección Financiera.
- Auxiliar Administrativo.
- Téc. en Implantación del Euro.

Calidad, Riesgos Laborales y Medio Ambiente
Diplomas CESDE (Centro de Estudios Superiores de Empresa)
- Técnico en Calidad.
- Prevención de Riesgos Laborales.
- Técnico en Medio Ambiente.

Marketing y Ventas
Diplomas CESDE (Centro de Estudios Superiores de Empresa)
- Técnicas de Venta.
- Marketing y Dirección Comercial.
- Gestión Grandes Superficies.

Técnica y Mecánica
- Carné de instalador Electricista.
- Fontanería.
- Mecánica: Preparación paraFP 1.
- Técnico de Mantenimiento.

Electrónica
Incluyen materiales y montajes de prácticas.
- Electrotecnia y Electrónica: Preparación para FP 1.
- Radiocomunicaciones.
- Técnico en TV.

Programas en Soporte CD Rom
Mantenimiento Industrial.
·Electrónica. ·Hidráulica y Neumática. ·Electricidad Industrial. ·Autómatas Programables. ·Electrónica de Potencia. ·Máquinas y Automatismos Eléctricos.

Técnico en Gestión Contable y Tesorería.
·Contabilidad I y II. ·IVA - IRPF



Un Centro formado por alumnos de 42 países.

Infórmate sin compromiso.
902 20 21 22



recibir Gratis y sin compromiso información sobre el Curso/s: ____________

Nombre y apellidos ____________ D. N. I. ____________

Domicilio ____________ Bloque ______ N.º ______ Piso ______ Prta. ______ Provincia ____________

Población ____________ Cód. Postal ____________ Teléfono ____________ Fecha de nacimiento / /

Tu información nos permite adecuar nuestras ofertas y servicios a tus intereses. Tienes el Derecho a acceder a ella y cancelarla o rectificarla de ser errónea. Gracias. (Ley Orgánica 5/1992 de 29 de octubre).
CCC fue autorizado por Educación en aplicación del Real Decreto 2641/1980 O.M 25/6/1980 y Orden 6/10/1980 (B.O.P.V.).

Por favor, envía este cupón a: CCC · Apartado 17222 · 28080 MADRID, ESPAÑA

XM 4